Orijinal Freespace Oyunu LEVEL ile birlikte BEDAVA

ERİŞİM CD'si TURK•NET

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

MAYIS/2000

www.level.com.tr • 200005 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

Devasa Multiplayer Online Oyunlar

Mankind• Asheron's Call • Halo • Ultima Online • Allegiance • Everquest • Venice • 10Six

TAM ÇÖZÜM

Tomb Raider 4

Planescape Torment

Byzantine

Freespace

İNCELEME

Need For Speed
Porcshe ile hız tutkusu had safhada

Soldier of Fortune
Gerçek bir paralı askerin hayatı

Devil Inside
TV Show'larının en ilginci

İLK BAKIŞ Klingon Academy, Obi Wan **PLAYSTATION** Resident Evil 4, Die Hard Trilogy

Editör'den

Merhaba arkadaşlar;

Save

Load

Start Game

Quit

Biliyorum uzun zamandır bu sayfada Sinan'ın fotoğrafını görmeye alışmıştık. Sinan sekiz aylığına askerlik görevini yerine getirmek için aramızdan ayrıldığından yazılarına bir müddet ara vermek zorunda kaldığını tahmin edebiliyorsunuzdur. Bir an önce görevini bitirip sapasağlam dönmesini bekliyoruz. Ancak o gelene kadar da yapılacak bir sürü işimiz var.

Bu ay kapak konumuz Dev Multiplayer Online Oyunlar'dı. Binlerce hatta on binlerce oyuncunun aynı anda bağlanabildiği, son derece geniş evrenlerde geçen bu oyunların geleceğin oyunları olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ülkemizde henüz çok yaygınlaşmasa da, Asheron's Call, Ultima Online, 10six, Mankind gibi dev multiplayer oyunlar dünyanın diğer ülkelerinde yaşayan oyun severler tarafından çoktan eskitilmeye başladılar bile. İncelemelerimizde ise bu tür oyunların şu andaki ve gelecekteki durumları konusunda sizlere biraz fikir vermeye çalıştık.



Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Everquest'i internetten sipariş verirken firmanın kredi kartımızdan iki kere para çekmesi nedeniyle İngiltere'ye açmak zorunda kaldığımız telefonların ücretlerini de göz önüne alırsak, açıkçası bu iş bize biraz pahallıya patladı:-) Tam fatura ödemelerimizin yoğunlaştığı bir dönemde başımıza gelen bu komik olaydan bir kısa komedi filmi senaryosu çıkartılabilir ki sormayın. Tabi Mankind'ı alabilmek için Fransızlar'la harf harf, heceleye heceleye anlaşmaya çalışmamızı hiç anlatmıyorum bile. Hatta çok kısa süre önceye kadar Amerika dışına satılması yasak olan Asheron's Call'ı Türkiye'de oynayan ilk insanlar olabilmek için verdiğimiz mücadeleyi roman haline getirmeyi düşündüğümüzden de bahsetmiyoruz.

Ayrıca, bu ay Hilekar sayfalarının yanında yeni uygulamamız Level Clup ile ilgili iki sayfayla karşılacağınızı da söylemek istiyorum. Pek çok arkadaşımızın oyun veya bilgisayar malzemesi alırken fiyatların yüksekliğinden veya iyi bir hizmet alamamaktan yakındığını biliyoruz. Umarım Level Clup, hem fiyat hem de hizmet kalitesi olarak sizleri memnun eder.

Sayfaları karıştırırken iki yeni arkadaşımızın da bizlerle yazmaya başladığına şahit olacaksınız. Sohbetine ve yorumlarına doyum olmayan sevgili Kemal'ın ilk yazısına İlk Bakış bölümünde ve kurbağa kesmekten geri kalan zamanlarında oyun inceleyen müstakbel doktorumuz Batu gibi bir doktor adayı olan sevgili Onur'un yazısına da incelemeler bölümünde göz atabilirsiniz.

Burada bahsetmekten pek hoşlanmadığımız bir konu olsa da, geçen ay 20,845 kişinin LEVEL satın aldığını ve okuduğunu söylemek ve sizlere teşekkür etmek istiyoruz. Yabancı dilden birebir çevrilerek üretilen kopya dergileri değil de onlarca sanatçının her ay sıfırdan, bin bir emekle üreterek oluşturduğu LEVEL'i destekleyen okurumuz sayesinde oyun dergileri arasında bir kalite standartı oturacağını umuyoruz.

Hepimiz için, çökmeyen bilgisayarlarda, çakışmayan adreslerle, hızlı, zevkli ve tatmin edici oyunlar diliyoruz.

LEVEL'a tekrar hoşgeldiniz.

Genel Yayın Yönetmeni

Gökhun Sungurtekin	sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı	cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek	tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Eser Güven	eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Kadir Tuztaş	ktuztas@chip.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Ozan Simitçiler	ozans@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk	serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım

Didem İncesağır	didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun Nurhan Bağcı
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Cinak
Dağıtım Müdürü	Nabi Danacı
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Cenker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Besta Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi	Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Menevis Sokak 26/4 Yukarı Ayrancı ANKARA Tel: (312) 467-0350 Faks: (312) 480-5958 E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Tokyo Game Show

Geçtiğimiz ay gerçekleşen Tokyo Game Show birçok yeni haberin açıklanması için de iyi bir vesile oldu. Gerçi her zamanki gibi bu haberler genellikle bütün detaylardan arındırılmış, kuru birkaç sözden ibaretti ama artık hepimiz bu tip açık olmayan açıklamalardan hangisinin ne anlama gelebileceğini bildiğimiz için çok da sorun değil.

Tokyo Game Show'un yıldızı hala çiçeği burnunda olan ve çok ilgi gören PlayStation2'ydi. Şovda PS2'de çıkacak olan bazı oyunların tanıtımları yapıldı. Bunlardan en çok ilgi görenler Software'in Armored Core 2'si ve Squaresoft'un Gekikuukan Pro Baseball'u oldu. Dev robotların savaşını konu alan Armored Core'un hepinizin de anladığı gibi ikinci oyunu olan AC2'nin grafiklerinin çok başarılı olduğuna karar verildi. Biz Tokyo'da değildik ve bu konudaki fikir alış-verişine de katılamadık haliyle. Şovda oyunun iki level'lık oynanabilir bir demosu ve multiplayer modu gösterildi. Gekikuukan Pro Baseball ise topladığı kalabalıkla PS2'nin hala en merak uyandırıcı projelerinden biri olduğunu kanıtladı. Yapım aşamasındaki oyunun en parlak yanı akıcı animasyonlarıydı. PS2'nin spor oyunlarına düşkün kullanıcıları için umut verici. Squaresoft'tan asıl beklenen şeyse daha sonra geldi. Final Fantasy IX'un videoları gösterildi ancak bunlar insanları daha fazla meraklandırmaktan başka işe yaramadı. Square bir açıklama yaparak oyunun eski versiyonlarda olduğu gibi yine fantastik mekanlarda geçeceğini ve bu kez oyunun ağırlığının daha çok taktic combat üzerinde olacağını bildirdi. Bu arada uzun seremonileriyle bir sürü FF severini bezdiren büyü sekansları artık daha kısa olacak, derin bir nefes alabilirsiniz. Oyunun PlayStation versiyonu Japonya'da 19 Haziran'da piyasaya çıkıyor.



Britanya Lordu Topraklarını Terk Etti

Oyun dünyasında Britanya Kralı olarak anılan ve tüm zamanların en çok ilgi çeken online oyunu Ultima Online'ı yaratan adam Richard Garriot, Origin Systems'dan ayrıldı. Bu UO sevenler için pek iyi bir haber sayılmaz. Özellikle de Garriot ayrıldıktan hemen sonra çıkan söylentiler gerçek olsaydı bu haber bazılarının yasa girmesine neden olabilirdi. Çünkü dedikodular Ultima Online2'nin asla tamamlanmayacağını, Origin'in elindeki projeleri iptal ettiğini söylüyordu. Neyse ki kısa süre sonra beklenen açıklama geldi; Garriot "başka işlerle ilgilenmek için" ayrılmıştı, Origin'le arasında herhangi bir sürtüşme yoktu ve Kral'ın yokluğu Ultima serisi için hazırlanan projelerin iptali ya da ertelenmesi anlamına gelmiyordu. Sadece henüz duyurusu yapılmamış bazı oyunların iptal edildiği ancak UO2 ve UOLive'ın yapımına devam edileceği bildirildi.



Yuvayı terk eden Garriot'ın bundan sonra ne yapacağı şimdilik belli değil ama ne yapmayacağıyla ilgili olarak bir şeyler biliyoruz. Garriot bir İtalyan web sitesine konuştu ve Microsoft'un X-Box'ı için herhangi bir oyun hazırlamayı düşünmeyeceğini çünkü bu yeni konsol sistemiyle ilgili kaygıları olduğunu söyledi. UO2'nin tamamlandığı zaman



Ultima sevenleri hayal kırıklığına uğratmayacak iyi bir oyun olacağını ve hayranlarını yeterince memnun edeceğini de söyleyen Garriot ayrıca Origin'in yakında çıkaracağı ve hakkında pek de bir şey bilinmeyen "X"in de geçen yıl yayınlanan Ultima: Ascension'la hayal kırıklığına uğrayan oyuncular için yeni bir umut olabileceğini müjdeledi.

Bizden Duymuş Olmayın

■ Aranızda hala şansa inananlar varsa onlar için ilginç olabilecek bir haber. Hele de hem şansa inanıyor hem de PlayStation sahibi olmak istiyorsanız daha da iyi. Hele hele hem şansa inanıyor, hem PlayStation sahibi olmak istiyor hem de Yedigün içiyorsanız söyleyecek söz bulamıyorum. Olay şu ki; içtiğiniz her 2 adet Yedigün'ün kapağını ya da metal açma halkasını Yedigün PlayStation Promosyonu P.K. 155 1. Levent 80622 İstanbul adresine gönderdiğiniz taktirde 2000 adet PlayStation'la birlikte hediye edilen Crash Team Racing oyununun CD'lerinden bir takıma sahip olma şansı yakalamış olacaksınız. Bunun dışında gözü yükseklerde olanlar için 20 adet Sony televizyon ve yanında PlayStation kazanma ihtimali de var. Konuyla ilgili başka ayrıntılar da bilmek isterseniz (örneğin Crash Team Racing turnuvasının programını) www.yedigun.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz. Son olarak kampanyanın 30 Hazirana kadar süreceğini belirtelim.



■ Red Storm sebepsiz bir şekilde yapım aşamasındaki iki oyununun ismini değiştirmeye karar verdiğini açıkladı. 2000 sonbaharında çıkması planlanan U.F.S. Vanguard isimli uzay savaş oyununun yeni halı 2000 Space Game of the Year olacakmış. Bunun dışında, daha önceden adı Freedom: First Resistence olarak belirlenen aksiyon-adventure oyununun adı 2000 Action/Adventure Game of the Year olarak değiştirilmiş. Aslında Red Storm'un yaptığı bu değişikliğe gösterdiği sebep de son derece ilginç. Hem satıcıların hem de müşterilerin oyunların neye benzediğini daha kolay anlamalarını istediklerini ve bunun en yolunun ismin içinden geçtiğini söylüyor Red Storm'dan Richard Philip Wnuk. Tüm oyun yapımcılarının aynı yöntemi benimsediğini bir düşünsenize. Hele de hepsinin Yılın Oyunu'nu

Devamı 15. sayfada



Kinesoft'tan 2 Yeni Oyun

Electronic Arts ve MicroProse gibi büyük şirketler için çalışmış bir grup çalışkan ve yetenekli adamdan kurulu olan Kinesoft ekibi üzerinde çalışmakta olduğu iki yeni PC oyununun tanıtımını yaptı. Bu oyunlardan biri fantastik bir evrende geçen ve imparatorluk kurma üzerine kurulu bir oyun olan MageLords. Diğer oyun ise Crimson Order isimli ve gelecekte geçen ekip tabanlı bir savaş oyunu. Her iki oyun da 2000'in kışında çıkacak.



MageLords'un öyküsü alacakaranlık kuşağında geçiyor. Oyunda insanlar büyük sırlara ve büyü gücüne ulaşabilmek için mücadele edecekler. Oyuncular kendilerine imparatorluklar kurup ordular ve kumandanlar üretecekler. Göreviniz, bu ordularla, ölüme hükmeden ve cehennemden gelen kötü güce karşı mücadele etmek.

Crimson Order ise sizi milattan sonra 2583 yılında başlayan bir bilim kurgu macerasının içine sürüklüyor. Buradaki görevinizse insanlığı kontrolü altına alan Tan'Kahr adındaki istilacı bir yaratık ırkına karşı kurulmuş olan galaksiler arası bir direniş grubunun liderliğini yapmak. Oyunda yaratıkların kötü oyunlarını durdurabilmek için zorlu görevler alacak ve büyük mücadelelere girmek zorunda kalacaksınız. Alt etmeniz gereken düşmanlar sadece yaratıklar da değil, bir de onlarla işbirliği içinde olan hain insanlarla baş etmek zorundasınız. Oyunun gelişmiş arayüzü ve kullanışlı kameraları sayesinde asiler ordunuzu rahatça yönetebileceksiniz. Crimson Order'ın derin hikayesi, göz alıcı üç boyutlu grafikleri ve özel efektlerinin yanı sıra düşman ve müttefiklerin güçlü yapay zekası ve şid-



detli çarpışma sekansları son derece etkileyici görünüyor. Ayrıca dev bir çevrede, birbirinden farklı çok sayıda mekanda geçen hikayesiyle de sürükleyici bir oyun bu. Crimson Order'ın multiplayer seçeneği de olacak ve oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgi bu ay yapılacak olan E3 fuarında meraklılara sunulacak.

Startopia

Oyun dünyasının yaratıcı ekiplerinden Mucky Foot bu kez de türler arası bir oyunla ortalığı sallamaya hazırlanıyor. İsmi daha önceden geçici olarak Space Station olarak duyurulan ve en başından beri ilginç bir oyun olacağı belli olan Startopia'yla ilgili yeni açıklamalar geldi.

Yayıncılığını Eidos Interactive'in yapacağı oyun bir çeşit diplomasi, para kazanma ve hayatta kalma mücadelesi üzerine kurulu. Hikayeye göre galakside çıkan büyük bir savaş bütün gezegenlerin yok olmasına neden olmuş ve ortada uzayda asılı duran dev uzay istasyonlardan başka bir şey kalmamıştır. Bu istasyonların tek istediği birilerinin gelip kendilerine sahip çıkması ve düzeni yeniden sağlamasıdır. İşte siz bu noktada hikayeye dahil olacak ve aç gözlü ve para düşkünü



kimliğinizle söz konusu kelepir uzay istasyonlarından sağlayabildiğiniz kadar çıkar sağlamaya çalışacaksınız. Tabii bunun için önce onları ele geçirmeli ve yeniden yaşanabilir yerler haline getirmelisiniz. Bu arada karşınıza çıkacak olan canlılarla ilişkinizi ne üstüne kuracağınıza da karar vermek durumundasınız. Yorgun gezginler, meraklı kaşifler, uzay işçileri... tüm bunlara karşı geliştirmeniz gereken stratejileriniz olacak. Ayrıca iletişime geçtiğiniz diğer ırkların da sizden talepleri ve size verebilecekleri var. Bunları da iyice tartıp kime nasıl muamele edeceğinizi belirleyecek ve tüm evrene kaçın kurası olduğunuzu göstereceksiniz. Bu oyunda barış, kardeşlik, bilimsel gelişmişlik filan gibi temalar yok. Post-modern zamanların "kurtlar sofrası"nda başköşeyi kapmak amacıyla sizden üstün olanlara saygıda kusur etmeyecek, gücünüzün yettiklerini de ezebildiğinizce ezeceksiniz. Oyundan aldığımız görüntüler çok temiz görünmeyebilir ama unutmayın Startopia hala yapım aşamasında ve bittiğinde bundan çok daha iyi görüneceği kesin. Eidos E3'te oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgiler vermeye hazırlanıyor. Bizim de gözümüz, kulağımız orada olacak.

Might & Magic Online

Tüm zamanların ister istemez en çok oynanan RPG'lerinden biri olan Might & Magic serisine yeni bir oyun daha geliyor. Ama bu öyle rutin bir seri devamı değil, Legends of Might & Magic isimli oyun M&M evreninde geçen ilk online RPG olacak.

3DO'nun yaptığı açıklamaya göre Legends'da insanlar aralarından seçim yapabilecekleri altı ayrı sınıf içinde kendi karakterlerini yaratabilecek, kendine has özellikleri olan dört ayrı dünyada ve zaman içinde yolculuğa çıkacak, tarihin akışını değiştirecek. Aralarından seçim yapabileceğiniz karakter sınıfları yine önceki gibi; Warrior, Crusader, Cleric, Archer, Druid ve Sorceress. Online oyun aynı ekip içinde her biri kendi karakterini kontrol etmek üzere altı kişinin birden oynayabilmesini sağlayacak. Legends ayrıca deatmatch tarzındaki bir modda 16 kişiye kadar destek veriyor. Might & Magic'de deathmatch'in neye benzeyeceği konusunda ciddi şüpheleriniz olabilir ama yine de şu an için bekle ve gör taktiği uygulamaktan başka şansımız yok.

Legends'da oyuncular M&M evreninin dünyaları arasında ve zamanda yolculuğa imkan veren Gate of Anduran isimli makinenin peşinde, alıştığımız M&M stili bir maceraya girecekler. Oyuncular Gate of Anduran'a giden yolda büyülü dört artifact'ı aramak ve ele geçirmekle yükümlüler.

Oynanışta ve hikayede çok ciddi değişikliklere gidilmeden online bir Might & Magic yaratma fikri yapımcıları RPG'den çok aksiyona yoğunlaşan ve hem serinin hem de online aksiyon oyunlarının sevenlerini ortak bir noktada buluşturma amacına yöneltmiş.

Karakter gelişimleri yine yetenek ve level tabanlı olacak. Oyuncular karşılarına çıkan düşmanları öldürdükçe ve aldıkları görevleri tamamladıkça deneyim kazanacaklar. Kazandıkları her level'da aldıkları puanı karakterlerinin yetenekleri arasında dağıtarak belli konularda üstün yeteneklere sahip olmaya çalışacaklar. Ancak bu kez karşımıza çıkacak olan yapının alıştığımız Might & Magic oyunlarına göre en büyük farkı bir konuda ustalık kazanmak için artık o konunun hocalarını bulmaya çalışmayacaksınız. Bunun yerine karakterler yetenekleri geliştikçe kendiliklerinden bu aşamaları atlatacaklar. Oyunla ilgili daha ayrıntılı detaylar için E3'ü beklemek durumundayız.



Aranan Lara Bulundu

Biliyorsunuz, Lara Croft her ay bir şekilde bu sayfalarda arz-ı endam etmek için bir sebep yaratıyor. Bu ay da durumda değişiklik yok, bir kez daha gündemimizde dünyanın en meşhur sanal kahramanı Lara Croft'la ilgili bir haber var. Gördüğü ilginin meyvelerini daha iyi toplamak için bir süre önce yayıncısı tarafından filminin de çekilmesine karar verilen Tomb Raider oyununun kahramanı Lara'yı filmde kimin oynayacağı çok tartışılmıştı. Bir sürü isim geldi geçti ama Lara'nın da tıpkı Sindrella'nın kristal ayakkabı öyküsünde olduğu gibi gerçek Lara'dan başka hiç kimseye olmayan bir "gıysısı" vardı ve filmin yapımcıları ellerinde bu özel giyecekle dünyanın her yerindeki kızlar arasında gerçek Lara'yı aradılar. İşte şimdi, uzun ve zahmetli araştırmalardan sonra nihayet onu buldular. Eidos'un açıkladığına göre filmde Lara Croft'u Angelina Jolie canlandıracak. Gerçi uzaktan bakıldığında Angelina'nın "giysi testi"ni geçebilmiş olması biraz zor görünüyor ve insanın aklına silikon şüphesi giriyor ama herhalde yapımcılar ne yaptıklarının farkındadırlar. Film Paramount Pictures tarafından çekilecek ve ilk çekimler bu yaz Londra'da yakınlarındaki Pinewood Studios'da başlayacak.



Filmin yönetmenliğini The General's Daughter ve Con Air gibi akılda kalan bazı filmlere de imza atmış olan Simon West üstleniyor. Angelina Jolie bir süredir ülkemizde de gösterimde olan The Bone Collector filminde Denzel Washington'la birlikte başrolü oynuyordu. Yaklaşık 50 milyon dolarlık bir bütçeye sahip olan Tomb Raider filminde Lara'yı kimin oynayacağı başından beri çok önemliydi. Çünkü eğer bu ilk film başarılı olursa Paramount tıpkı Indiana Jones'da olduğu gibi filmin devam bölümlerini de çekmek isteyecek ve mümkün olduğunca aynı başrol oyuncusunu kullanmaya çalışacak. The Bone Collector filmiyle Oscar'a aday gösterilen Angelina Jones ve filmi yapan Paramount Pictures şimdilik memnun görünüyor, umarız film tamamlandığında ve beyazperdeye çıktığında aynı memnuniyet Lara hayranı arkadaşlarımıza da yansır.



Shiney'den Sacrifice

Interplay geçtiğimiz günlerde yakında yayınlayacağı Sacrifice isimli oyunun tanıtımını yaptı. Yapımcılığı Shiny Entertainment tarafından üstlenilen oyun 3D real-time stratejinin yanı sıra ağırlıklı olarak aksiyon ve karakter geliştirme öğelerine de yer veriyor. Varolan beş tanrıdan birinin kanatları altına giren ve onu doyurmaya çalışan gücün bir parçası olan oyuncular dev bir arazide büyük online savaşlara girecekler. Büyü yapacaklar, koca koca yaratıklarla omuz omuza mücadele edecekler, yağmur çamur demeden dolaşıp tecrübe edinecekler, yani acayip eğlenecekler...

Oyunda sayısız büyü ve silahın yanı sıra savaşabileceğiniz bir ton karakter de olacak. Sacrifice'ı ilginç yapan özelliklerinden biri de doğa koşullarının büyü yoluyla kontrol altına alınabilmesi. Oyunda ateş yağmurları yağdırmaktan yıkıcı sarsıntılar yaratmaya kadar savaşların gidişatını etkileyecek atraksiyonlara girebileceksiniz. Öte yandan ancak düşmanların ruhlarını ele geçirme ve kurban etme işini gerçekleştirebilirseniz asıl amacınızı gerçekleştirmiş olacaksınız.



Sacrifice aynı zamanda şimdiye dek PC için yaratılan en kolay level editörlerinden birini kullanıyor, bu sayede oyuncular hem online hem de tek kişilik oyunları için kendi savaş alanlarını yaratabilecekler. Oyuncular isterlerse sisi ya da önlerindeki başka engelleri kaldırarak millerce ötesini görebilecekler. Sacrifice da bütün hit adayı oyunlar gibi bu ay Los Angeles'da yapılacak olan E3'de tanıtılacak. Oyunun çıkış tarihi ise 2000 sonları olarak belirlenmiş durumda.

Gothic Tamamlandı

Piranha Bytes üzerinde çalıştığı Gothic isimli aksiyon adventure oyununu tamamladığını açıkladı. Oyunu ilginç yapan şey bir hapishanede geçmesi ve hepsi de birbirinden azılı suçlulardan ve hapishanedeki diğer yaşayanlardan oluşan birbirinden farklı özelliklere sahip 250 NPC'lik bir karakter yığını sunması. Oyundaki bu karakterler sürekli olarak birbirleriyle etkileşim halinde olacak ve son derece ilginç sosyal ilişkilerin ortasında birbirlerine karşı çeteleşen bu insanlarla birlikte siz de oyununuzu oynamaya çalışacaksınız.

NPC'ler yeteneklerine göre kendi aralarında gruplara ayrılmış durumda. Bunlar arasında hırsızlar, büyücüler, savaşçılar gibi kollar var. Bu kollar da karakterlerin kendi özelliklerine bağlı olarak yine alt kollara ayrılıyor. Kontrolünüz altındaki karakterin grup içindeki konumunu sürekli gözlemeli ve diğerlerinden biriyle etkileşime geçmeden önce bunun sonuçlarının ne olabileceğini düşünmelisiniz. Çünkü girdiğiniz her türlü sosyal iletişim potansiyel olarak karakterinizin başına gelecek bir felaketin ilk kıvılcımını yakabilir.





Projenin mimarı Alex Bruggemann oyunu açıklarken "Çoğu oyunda düzgün ve güzel ancak içinde canlıların olmadığı bir 3D dünya vardır. Biz kompleks ve canlı bir dünya yaratabildiğimiz için son derece memnunuz. Gothic 3D aksiyon RPG'lere yeni bir boyut getiriyor."

Bilgisayar kontrolündeki 250 karakter sizin yönettiğiniz karakterden bağımsız olarak gündelik hayatlarını sürdürüyor; yani aslında hapishanedeki olaylar sizi merkez alarak gelişmiyor. Ancak isteyerek ya da istemeden "ev arkadaşlarınızdan" birini rahatsız ederseniz başınızı belaya sokmuş sayılırsınız. Gothic ilk olarak E3'de gösterilecek ve bu yaz piyasada olacak.

Elder Scrolls'a Dönüş

Üzerinden uzun zaman geçti ve artık tekrar Elder Scrolls evrenine gidip neler değiştiğine bakmanın zamanı geldi. Evet, geçtiğimiz ay Bethesda Softworks yeni bir Elder Scrolls oyununun, Elder Scrolls 3: Morrowind'in duyurusunu yaptı. Bu efsanevi RPG serisinin bundan önceki oyunu Daggerfall'du ve tam dört yıl önce çıkmıştı. Yeni oyunun ilk görüntüleri kesinlikle umut verici, hatta çok da temkinli olmaya gerek yok, büyüleyici!

Morrowind belli bir sonu olmayan ve size istediğiniz herhangi bir karakter olarak oynama fırsatı veren tek kişilik bir oyun. Oyunda vereceğiniz her türlü karar ve diğer karakterlerle olan ilişkilerinizin biçimi gidişatı etkileyecek. Bir oyunu bırakıp bir başkasına başladığınızda öncekine ne kadar sadık kalmaya çalışırsanız çalışın her defasında az ya da çok farklı bir maceraya sürükleneceksiniz, hayatın rastlantısallığı Elder Scrolls evreninde de geçerli bir kural. Güçlü bir kahraman olup yüreğinizin peşinden maceralara sürüklenmek mi istersiniz yoksa şehrin serserilerinden biri olup hırsızlık yapmayı mı? İkisi birbirinden çok farklı deneyimler vaat eden bu seçenekleri ve tabii ki başkalarını aynı anda tek bir oyunun içinde kullanma şansı heyecan verici. Her birinin sonunda sizi neyin beklediğini bilmediğiniz farklı yolculuklara çıkacak ve kendi destanınızı yazacaksınız.



Oyunun ancak 2001 sonuna doğru yetişeceğini ve grafik kalitesi açısından çok gelişmiş özellikler sunacağını düşünürsek bugün bir Voodoo 3 sahibi olanlar için bile durum pek iç açıcı değil. Muhtemelen bu oyunu oynamak için o sıralarda piyasada olan gelişmiş 3D hızlandırıcı kartlardan birine sahip olmanız gerekecek. Her neyse, şimdilik bunları düşünmek için erken çünkü önümüzde uzun bir bekleme süresi var ama oyunun tüm bu meraklı bekleyişi hak edeceğini şimdiden kestirmek mümkün.

Multiplatform, Multiplayer

Artık birden fazla platformda oynanabilen multiplayer oyunlarımız da olacak. Bunların ilkini geçtiğimiz günlerde Terminal Reality ve Gathering of Developers ikilisi açıkladı. Terminal Reality tarafından geliştirilen ve Gathering tarafından yayınlanacak olan 4x4 Evolution, multiplayer bir off-road yarış oyunu. Oyun PC, Mac ve Dreamcast için hazırlanıyor. Terminal Reality başkanı Mark Randel 4x4 Evolution'ın online oynanabildiği ve aynı anda 3 platforma hitap edebildiği için çok özel bir oyun olduğunu söylüyor. "Bu online teknolojisi 4x4 Evolution'ın Sega Dreamcast, Mac ya da PC versiyonuna sahip oyuncuları birbirine bağlıyor. Böylece oyuncular hangi platformda olursa olsun birbirlerine karşı yarışma imkanı buluyorlar."

Oyun arcade tarzında bir yarış oyunu olacak. Oyuncular 16 farklı etapta ve en ince detaylarına kadar çalışılmış ortamlarda yarışacaklar. Başlangıç olarak standart bir ciple başlayacağınız oyunda yarışları kazandıkça para ödülü alacak ve bu şekilde aracınızı güçlendirip yenileyebileceksiniz. 4x4 Evolution'ın Dreamcast versiyonu online 4 oyuncuya destek verirken PC ve Macintosh versiyonları Internet ya da LAN bağlantısı üzerinden en fazla 8 kişilik multiplayer oynama şansı veriyor. Oyun GameSpy'ın tüm platformlardan aynı anda multiplayer bir oyuna katılma imkanı veren teknolojisini kullanıyor. Yıllardır sürüp giden "PC oyuncuları mı daha yetenekli yoksa konsol oyuncuları mı?" sorusuna cevap bulmak, daha doğrusu bu çekişmeye son noktayı koymak için çok iyi bir fırsat. En azından bundan böyle "biz sizi döveriz" gibi düzeysiz laflar yerine "nasıl dağıttık sizi 4x4'de" gibi daha bilimsel yaklaşımlarla itişip kakışacağız. Oyunun bu yaz çıkması bekleniyor.



Bizden Duymuş Olmayın

yaptıklarını iddia ettiklerini hatırlayacak olursak içinden çıkılmaz bir kaos yaşayacağımızı görmek zor değil. Böyle bir kafa karışıklığı yaratma eyleminin altında yatabilecek tek şeyse açıklamanın 1 Nisan günü yapılmış olması. Red Storm'un ciddi olduğuna inanmak istemiyoruz, bu olsa olsa 1 Nisan şakasıdır.

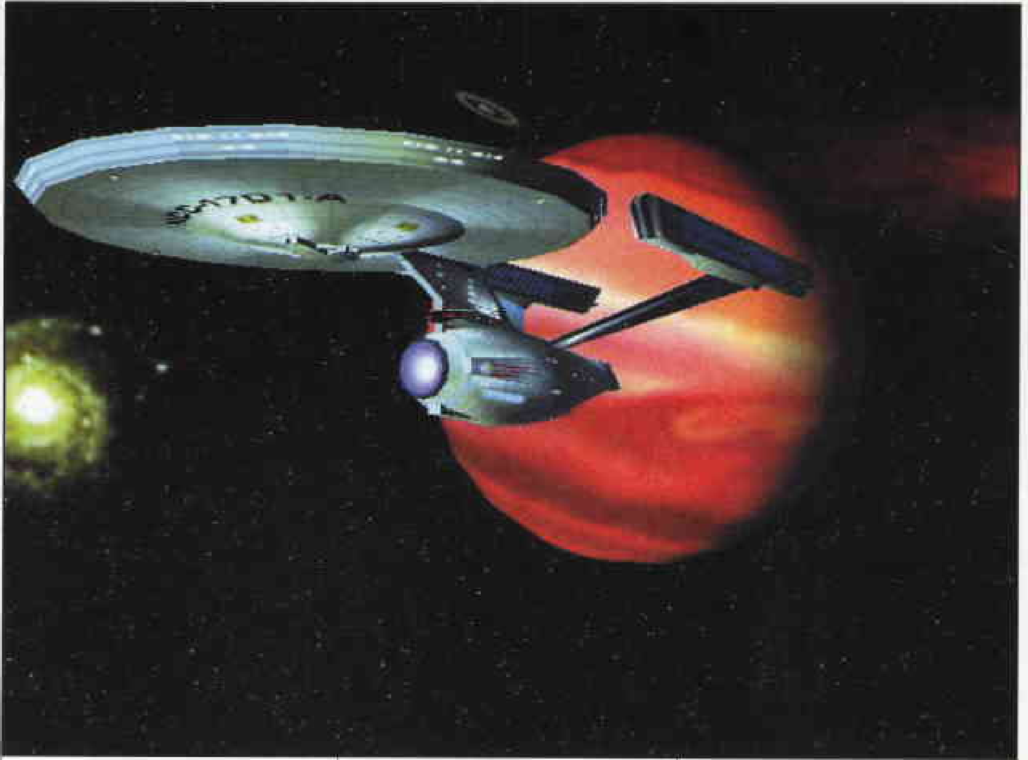
■ Half-Life'ın yaratıcısı Valve, son zamanlarda bütün dünyada fırtınalar estiren Half-Life modu Counter-Strike'ı destekleme kararı verdi. CS ekibi Valve arasında yapılan anlaşmaya göre yakın bir zamanda satışa çıkarılacak olan 2 milyon Half-Life kopyasıyla birlikte kullanıcılara modun 1.0 versiyonu da bedava upgrade olarak sunulacak. Şimdiden beta sürümleriyle bile büyük ilgi gören Counter-Strike modu oyunculara terörist ya da terörist karşıtı bir ekibin üyesi olarak operasyonlara katılma şansı veriyor. Ekiplerin kendine özgü silahları ve yetenekleri olması, modun çok sayıda harita ve kurtarma operasyonlarından suikasta çok çeşitli ve birbirinden farklı görevler sunması ve tabii Half-Life gibi son derece ilgi gören bir oyunun üstüne kurulmuş olması oyuncuların tüm dikkatini Counter-Strike üzerine yoğunlaştırmasına neden oluyor.

■ İlk çıktığı zamanlarda büyük sükse yapan ama artık unutulmaya başlanan Independence War oyunu yeni bir çıkış yapmaya hazırlanıyor, tabii ki bir devam oyunuyla. Yeni oyunun adı Independence War 2: The Edge of Chaos olacak ve bu kez PC dışında Sega Dreamcast'te de oynanabilecek. İlk oyunda olduğu gibi The Edge of the Chaos'da da oyun, uzay simulasyonu temelinde, aksiyon ve adventure öğeleri de içeren geniş ve karmaşık bir yapı üzerine kurulu. Serinin yeni oyununda 16 ayrı yıldız sistemine erişebileceğiniz yeni bir evrende maceraya atılacaksınız. Bunun dışında korsanlık ya da ticaret yoluyla ele geçirebileceğiniz gemiler ve silahlar, basit bir arayüz, geminizin teknik özelliklerini kontrol ve tamir edebileceğiniz bir panel, birbirinden farklı özelliklere sahip uzay gemileri, online deatmatch ve ekip tabanlı görevler olacak. Particle Systems tarafından geliştirilen Independence War 2'nin hem PC hem de Dreamcast versiyonları önümüzdeki kışa doğru çıkmış olacak.

STAR TREK KLİNGON ACADEMY

Star Trek tayfası tekrar karşımızda #786

Bir zamanlar bir firma, cesur bir deneme ile devasa uzay gemileri ile ünlenen bir televizyon dizisinden sıkı bir uzay savaşı simülasyonu yaptı. İlk oyun her ne kadar beklenen çıkışı yapamasa da devamında gelen peşpeşe oyunlar gibi şimdi aynı prensiple bir yenisi deneniyor:



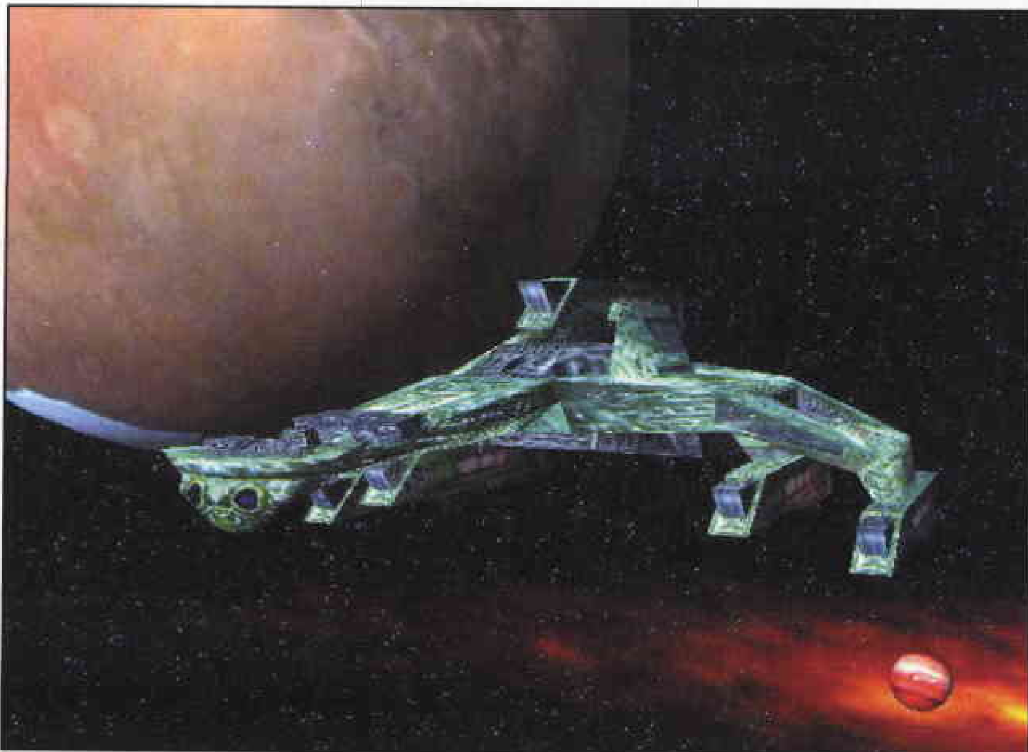
Sex ve Star Trek her zaman satar!

Star Trek Evrenine sığdırılanlar hayret verici. Strateji oyunları, ekonomi simülasyonları, macera, 3D Shooter, ışın kılıçlı "meslektaşlarının" sunamayacağı simülasyonlar ve dahası.

Klingon Academy, dev uzay gemilerini konu alan uzay savaşı simülasyonlarından beklenmeyecek şekilde oyunda gemilerin küçük avcı uçakları kadar kıvrak olması sayesinde fanatikleri bile şaşırtıyor. Tv dizisindeki alışılagelmiş ağır hareketlerin bu gemilerde olmadığını hemen söyleyelim.

Yakında Interplay tarafından çıkacak Star Trek: Klingon Academy de atası sayılan Starfleet Academy'nin yolundan gidiyor. Ayrıca bu oyunda av değil avcı olunuyor. Klingon donanmasının kaba kaptanı olarak oyuncu sadece insanlara, Romulan'lara ve üç başka uzay milletine saldırabiliyor. Zaten oyun da konusunu Star Trek 6'dan alıyor.

Daha önceki oyunlarda olduğu gibi avdan önce bir kaç antrenman bölümü geçiliyor. Böylece ünlü General Chang'in sıkı gözetimi altında uzayda savaşma sanatının inceliklerini öğrenmek mümkün. Kimbilir belki gerçek hayatta da bir gün işinize yarar. Aralardaki geçişler de oyunun içindeki başarılı grafik motoru tarafından canlandırılıyor.



Sisler, gaz gezegenleri ve kara delikler üzerine

Tıpkı gerçeğinde olduğu gibi oyunda da sonsuz ve sınırsız evrende dolaşıp düşman uçaklarının peşine düşmeniz mümkün. Diziyi bilenler böyle uçuşlarda her iki gezegenden birinin arkasında bir Uzay yaratıkları kavmine rastlanacağını bilir. Zaten uçuş esnasında Gaz bulutları ve kara deliklerle de sıkça karşılaşıyorsunuz. Bu geçişlerde geminin alıcıları ve kalkanlar olumsuz etkileniyor, geminin istikameti, dengesi bozuluyor ve mürettebat çalkalanıyor! Ayrıca biraz alıştırma ile dezavantajdan taktik avantajlar kazanmak mümkün. Bazı silah sistemleri bir yıldızın koronasına girdiğinizde çalışmıyor, kalkan delindiğinde ışımalar anında tüm mürettebatı öldürüyor ve gezegen halkalarından geçerken büyük gemiler küçük

STAR TREK KLINGON ACADEMY



avcı gemilerinden daha çabuk hasar görüyor.

Oyuncunun otuza yakın düşman gemisi, taşıyıcısı ve uzay istasyonuna karşı strateji geliştirmeden önce kendi filosu ile güvenli bir şekilde ilerlemeyi öğrenmek zorunda olduğunu anlıyoruz ki, Kllingon Academy'nin de amacının başarılı kaptanlar yaratmak olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Oyunda kullanabileceğiniz 9 çeşit uzay gemisi ve ziyaret edeceğiniz çeşitli uzay istasyonları bulunuyor.

Bunların dışında 25 görevi içeren tek kişilik oyun modülü de yer alacak. Görevler arasında farkedilebilir değişik öğeler koyarak tek düzeliğe karşı çıkmaya çalışmış oyunu hazırlayan güzel amcalarımız.

Scotty daha çok enerjiye ihtiyacım var!

Diziye benzemesi açısından Klingon gemisine komuta eden kaptan, yani oyuncunun gaz pedalını köklemekten daha fazla işler yapmak zorunda olduğu düşünülmüş. Geminin içindeki yaklaşık sekiz istasyona komuta edilmek zorunda. Bu komuta işi STARFLEET ACADEMY'de olduğundan daha konforlu halledilebiliyor çok şükür ki. Ekranın altında yer alan menüden istasyonlara numaralarından yola çıkarak doğrudan komutlar vermek mümkün olacak. Oyunun aksiyon temposunu bozmamak için yine de enerji dağılımı otomatik olarak yapılıyor.

Örneğin "cenk" esnasında Enerji makroları standart çalıştırılıyor ki silahlar, kalkanlar ve itiş motorları için yeterli güç kalsın. Sistemden çıkış emri verildiğinde de silahlar pasif edilip, kamuflaj ortadan kalkıp WARP için yüklemeler yapılıyor. Son aşama diziyle çelişir şekilde kolay çalışıyor ve WARP'a hemen ulaşılabiliyor.

Enerjinin büyük kısmı 20'ye yaklaşan silah sisteminin işlevleri için harcanıyor. Bunlardan bazıları bildiğimiz Phaser, Disruptor ve Photon Torpidosu. Devamında yeni geliştirilmiş imha sistemleri yer alıyor. Klingon vahşetini canlı yaşayabilmeniz için herşey düşünülmüş gibi görünüyor.

Silahlar geminin ön tarafında bulunuyor ve joystickle ateşleniyor. Aynı zamanda savunma sistemleri de kendiliğinden görevlerini yerine getiriyorlar.

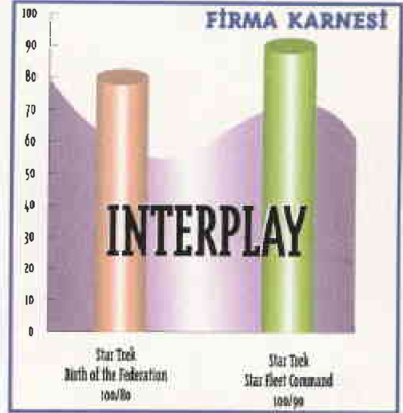
Silah subayı konsoluna bağlanıp, dümenci hedef menziline girerken avcılık yapmanın keyfini yaşayabilirsiniz. Onca aksiyona rağmen konvansiyonel olmayan yollardan da savaşmak mümkün. Yakalama ışını ile avlanan gemiyi tutmak gibi...

Hasar raporu!

Bu bölümdeki sahneler performanslı grafik motorları tarafından canlandırılıyor.

Hasarların inanılmaz görüntüleri en ince detayına kadar hasarın boyutunu gösterebiliyor. Duman izleri, yanıp sönen ışıklar savaşın sessiz tanıklığını yapıyor.Gemiler bu sefer olağan üstü iyi tasarlanmış, silah efektleri fanatikleri bile mutlu edecek cinsten.

Oyun yinede en az 200 mhz , 32 MB Ram ve 3d hızlandırıcı kart ile tatminkar oynanıyor.Çoklu oyun ortamları için de uygun bir oyun. İstenirse karşılıklı yada birlikte savaşmak mümkün.



Aksiyon oyunu tutkunları için vazgeçilmez bir oyun olup olmayacağı final versiyonunda belli olacak. Şimdilik sistem menülerinin çokluğu oyunu anlamayı zorlaştırıyor. İyi bir gemi kaptanı olmak istiyorsanız yinede "Kaptan köprüye gelin " çağrısını işitmek heyecan verici olabilir.

Kemal Bitirim





Star Trek Klingon Academy

Yapımı: İnterplay

Çıkış: Mayıs 2000

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

PII 400, 64 MB Ram, 3D kart

İlk İzlenim: İyi

İLK İZLENİM

Bize Göre: Star Trek oyunları enflasyonu Lara Croft'u bile geçti ama yine de şikayet etmemek lazım. Yapımcılar her oyunu da farklı ve oynanabilir kılmak için bir hayli uğraşıyor görünüyorlar. Klingon Academy'de de, Star Trek evreninin en onurlu savaşçıları, Klingonlar'ı yönetmek hatta Enterprise ile çarpışmak ve onu yenmek şansına kavuşacağız gibi görünüyor. Ayrıca oyunun göze son derece güzel göründüğünü de unutmamak lazım.

GROUND CONTROL

Real-time stratejide denenebilecek her şey denendi ve bu iş bitti diyenlerdenseniz bir daha düşünün.

Real-time strateji oyunlarında yaşanan aşırı enflasyon ve hızlı gelişme bu konuda hepimizin giderek daha seçici olmasına neden oldu, hiçbir şeyi beğenmez olduk. Ortalama bir adventure'a kimse itiraz etmezken Tiberian Sun gibi real-time stratejinin köşe taşlarından biri olan Command & Conquer serisinin devam oyununu yerden yere vurabiliyoruz. Eh, bunun başka sebepleri de var tabii ama beklentilerimizin yükseldiğini de inkar etmemeliyiz. İşte bu yüzden ne zaman yeni bir real-time strateji söz konusu olsa, önce soru işaretlerimizi koyuyoruz cebimize, oyunu kurcalamaya ondan sonra başlıyoruz.

Ground Control ilk bakışına da aynen bu şekilde hazırlandığımı söylemeliyim. Artık bir real-time stratejiyi diğerinden daha üstün yapan şeyin daha fazla ırk mı, daha çeşitli silahlar mı, daha güçlü düşmanlar mı, daha üstün ve çeşitli teknolojiler mi, daha sürükleyici bir hikaye mi, yoksa ne... olduğuna karar vermek güç olduğu için kriterler bütününe bakarak karar vermek gerekiyordu ki bu da soru işaretlerinden uzun süre kurtulamayacağım anlamına geliyordu.

Oyunun yapımcılığını üstlenen (hatta bu onların ilk oyunu) Massive Entertainment'ın çıkış noktası, çarpışmalar üstüne kurulu stratejideki eksikliği fark etmeleri ve kumanda ve kontrol stratejisini bu kadar öne çıkarılmasından sıkılmaları olmuş. Massive Entertainment'ın başkanı Martin Walfisz Dune 2, Warcraft II, Command & Conquer gibi oyunları hatırlatıyor ve "Bu oyunlar gerçekten de çok eğlenceli ama stratejilerini ne üreteceğinize ve ne zaman üreteceğinize karar verirken ne kadar akıllı davrandığınız ve bir de topladığınız kaynaklar üzerine kuruyorlar. Bizim Ground Control'le yapmak istediğimiz şey ise yine bu derinlikte bir oynanışı sağlayabilmek ama stratejiyi savaş alanındaki birimlerinizi yönetirken kullandığınız taktik üzerine kurmak," diyor.



Yanlış anlaşılmasın, Walfisz kaynak yönetimi ve birim üretiminin başarıya giden yolda öncelikli amaç olduğu oyunları küçümsemiyor. Ancak Ground Control'un merkezinde aksiyon var. Bu oyunda bir savaş başladığı zaman oyuncuların ilk yapması gereken şey alışık olduğumuzun aksine hemen bir komuta merkezi sonra da kışla, sığınak gibi şeyler kurmak değil. Çünkü oyunda zaten korumanız ya da saldırmanız gereken binalar var. Böyle bir durumda birlikleriniz meydana çıktığında yapmaları gereken tek şey savaşmak, başka şeylerle kafanızı karıştırmak değil. Bunun oynanışa ne katacağını ya da ne çeşit bir eksiklik yaratacağını şimdiden kestirmek çok kolay değil ancak özellikle çarpışmalar üzerine kurulu bu oyunun real-time stratejiye ilginç bir yaklaşım olduğunu kabul etmek gerekiyor.

Oyunun konusu gelecekte, tam olarak söylemek gerekirse 2419 yılında geçiyor. Tabii hikayenin temelinde yine bütün kaynakları aç gözlü insanlar tarafından tüketilmiş zavallı ve kurak bir dünya var. Hayatta kalmayı başarabilmiş insanlar ikiye bölünmüş durumda; bir tarafta Cravyn Corp. adıyla bilinen acımasız bir birlik, bir tarafta kör inançlara saplanmış ve Order of New Dawn adı altında toplanmış bir grup insan. Dünya artık tüketilmiş ve yeni bir gezegen keşfedilmiştir ve tahmin edebileceğiniz üzere söz konusu iki grup arasında bu gezegeni ele geçirmek üzerine bir yarış başlar.



Ground Control'de de çoğu strateji oyununda olduğu gibi bir göreve başlarken önce bir brifing ekranıyla karşılaşıyorsunuz, burada size hem olayın alt yapısı hem de yapmanız gerekenler anlatılıyor. Görevi kabul ettikten sonra birliklerinizin mevzilerini belirleyebileceğiniz bir ekrana geçeceksiniz. Oyuncuların her biri dört filo taşıyabilen üç gemi arasına seçim yapması ge-





rekiyor. Filolar içinde bildiğimiz askeri güçlerin hemen hepsine rastlamak mümkün; piyadeler, tanklar, hafif ve ağır silahlar... Oyun ilerledikçe birimleriniz arasına yenileri eklenecek. Oyun gerçekten sıkı bir aksiyon stratejisi dışında hiçbir şey istemeyenlere karşı son derece merhametli olduğu için bu ekranlardaki seçimleri bilgisayarın kendisine bırakmanız da mümkün. Ve sonra... sonra oyun başlıyor. Oyunla birlikte Ground Control'un en iddialı olduğu ikinci başlık da hemen kendini gösteriyor; üstün ve göz alıcı grafikler. Gerçi artık çoğu oyuncuya üzerinde ne kadar çalışılırsa çalışılsın 3D görüntüler de çarpıcı gelmez oldu, ah siz tüketim yaratıkları! Ancak bu oyunda sadece derin bir üç boyut yaratma girişimi dışında çok ince güzellikler de var. Yavaşça sürüklenen bulutların zemindeki her şeyin gölgesini nasıl biçimlendirdiğini, karda ilerleyen tankların geride bıraktığı izleri, güneşin yüzeydeki bütün yansımalarını görmek heyecan verici. Ground Control'un grafik olarak kendini gösteren bir oyun olduğunu söylemeye yeter de artar özellikleri bunlar. Oyun son teknoloji harikası 3D kartların bütün avantajlarını kullanıyor. Ancak hala bir 3D kart edinmediyseniz ve nedense edinmeye de niyetiniz yoksa dert etmeyin diyeceğim ama böyle bir şey nasıl dert edilmez ondan da emin değilim. Her neyse, o sizin sorununuz, benim diyeceğimse şu ki Ground Control software desteği de veriyor.

Oyunun müthiş grafik şovunu izledikten sonra sıra kontrolleri test etmeye geliyor. Kameranın üç boyutlu uzaydaki hareket serbestisi gerçekten başarılı. Kameranın yönünü değiştirmek için ekran üzerinde hareket etmeniz gerekiyor. Kamerayı mouse yardımıyla yukarı aşağı kaydırabiliyorsunuz, yön tuşlarıyla ise istediğiniz yönde hareket ettirmeniz sağlanıyor. Yani hem her yönde ve her açıda görüntü elde etmeniz mümkün hem de bu hiç karışık bir iş değil. Birliklerinizi sıraya sokmak ve onları savaşa hazırlamak için yapmanız gereken her şeyi mouse'la halledebiliyorsunuz. İlk defa böyle bir işe soyunanlar için bile bütün bunlara alışmak yeni doğan bir bebeğin ağlamayı öğrenmesi gibi bir şey. Eh, bırazcık abarttık ama bunun kimseye zararı olmadığını bilmek güzel. Sonuçta oyunla ilgili söylenebilecekler şimdilik bunlar ama tamamını gördüğümüzde eminiz çok daha fazlası da olacak. Söylenebilecek o çok fazla şeyin içinde artıların eksilerden daha fazla olacağına dair güçlü bir umut ışığı vaat eden bir oyun Ground Control. Yani başta sözünü ettiğim soru işaretleri yerini birkaç ünleme bırakmış durumda, bunun hayır mı şer mi olduğuna ise oyun çıktıktan sonra karar vereceğim.

Ground Control'un tek kişilik versiyonu her biri 15'er görev içeren iki senaryodan ibaret. Oyunun ayrıca LAN ve Internet desteği de olacak ve aynı anda sekiz oyuncunun katılması sağlanabilecek. Oyun için yapılması kararlaştırılan bir şey de görev editörü ancak bunun çıkış tarihi olan bahar sonu (yaz başı da denebilir) yetişmesi pek mümkün görünmüyor. Massive Entertainment'ın başkanı bu sorunu oyun çıktıktan sonra isteyenlerin web sitesinden bedava download yapmasını sağlayarak çözebileceklerini söylüyor. Bu arada oyunun Sierra tarafından yayınlayacağını da hatırlatalım.

Serpil Ulutürk





Star Trek Klingon Academy

Firma: Massive Entertainment

Çıkış Tarihi: 2000 Yaz Başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

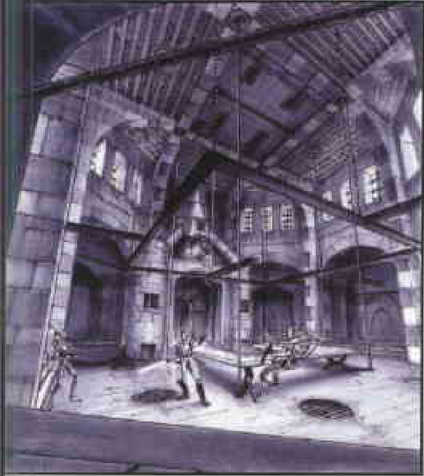
P200 ve 3D hızlandırıcı

İlk İzlenim: Vaatkar

Bize Göre: Real-time stratejilerdeki komuta ağırlığından ve kaynak toplayıp birim üretmekten sıkıldıysanız temiz hava almak için bu oyunla doğrudan savaş alanına çıkabilir ve kendinizi iyi bir liderden çok iyi bir asker olarak kanıtlayabilirsiniz. Ground Control'un bir alternatif olarak ortaya çıkmasının yanı sıra bir oyunda olması gereken diğer ayrıntılara da önem vermesi göz yaşartıcı.

OBI VAN

Jedi Knight efsanesi devam mı ediyor?



Ülkemizde sadece fanatikleri tarafından tercih edilen fakat başta Amerika olmak üzere bütün dünyada FPS oyuncularının el üstünde tuttuğu bir oyundu Jedi Knight-Dark Forces. Düşünsenize, elinizde zbonk zbonk diye sesler çıkaran lightsaber'ınızla karşınıza gelen droidleri haklamaktan zevkli ne olabilirdi ki? Bunun tadına varanların özellikle de efsanevi Star Wars serisinin müptelalarının oyundan hiçbir zaman vazgeçemeyeceğini çok iyi bilen Lucas seriye yeni bir oyunu ekleyeceğinin müjdesini veriyor. Uzunca bir süre önce Lucas Arts, Jedi Knight serisinin devamı niteliğindeki Episode 1: Obi-Wan'ı zaten duyurmuştu. Oyun hakkında elimdeki bilgiler çoğaldıkça daha geniş bir şekilde oyunu inceleyeceğim.



Jedi Knight–Dark Forces'da da kontrol ettiğimiz Obi-Wan Kenobi bu sefer gençlik haliyle tekrar karşımızda. Oyunu, Jedi Knight serisinin geleneğini bozmayarak yine first-person ve third-person shooter türünde yapan Lucas Arts, serinin fanatık olarak nitelendirebileceğimiz oyuncularına öncekinden çok daha fazla şey vaadediyor.

Ben de....

Kenobi 'nin gözünden oynanan oyunun konusu filmle paralel gidiyor. Oyun Episode 1 filminin başladığı yerde başlayıp, bittiği yerdeki, Kenobi'nin Dart Maul'le yaptığı görkemli düelloda son buluyor. Fakat konunun filmle paralel gitmesine rağmen olayların hepsinin filmle birebir olmadığını göreceksiniz. Çünkü filmde birçok sahnede Obi-Wan 3. şahıstı ve de bazı sahnelerde gözükmüyordu bile. Oysa oyun boyunca Kenobi'yi yönlendirdiğimiz için filmde gösterilmeyen birçok olaya tanık olacağız. Bu da kesinlikle oyunu daha zevkli hale getirecek.

Oyun boyunca Jedi Knight olmaya çalışan genç Obi-Wan Kenobi görevleri başarıyla bitirdikçe güçleniyor. Yani meşhur lightsaber'ı daha usta sallayıp force power'ını geliştiriyor. Force power'ı, düşmanlarınıza ve objelere uzaktan dokunmanızı sağlayan force push ve daha yüksek ve uzaklara erişmenizi sağlayan force jump 'tan oluşturuyor.

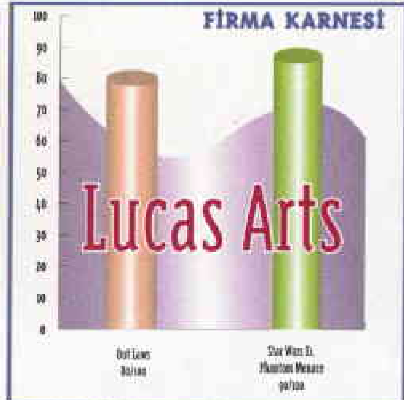
Obi-Wan, oyun boyunca Star Wars evreninin birçok farklı yerini ziyaret ediyor. Görevlerin geçtiği levellar oldukça büyük tasarlanmış. Bu levellar Kraliçe Amidala 'nın gezegeni Naboo'da, Tatooine çöllerinde, katedral şehir Coruscant'da ve Gunganların sualtı şehrinde geçiyor.



Daha İlk Ayımda...

Yeni ve oldukça gelişmiş bir 3D motor kullanacak olan Obi-Wan şüphesiz Jedi Knight serisinin önceki oyunlarından çok daha kaliteli grafiklere sahip olacak. Grafik motoru motion-capture tekniklerini kullanarak Jedi'ın patentli hareketlerini ve lightsaber vuruşlarını bize oldukça etkileyici şekilde sunacak. Zaten bu motorun da en önemli avantajı özel ve komplike hareketleri oyuncuya kusursuz iletebilecek olması. Bunun için hareketler kare kare önce çizilip daha sonra dijital ortama geçirilmiş ve birleştirilmiş. Bazı sahneleri Kenobi'nin gözünden bazılarını ise 3. şahıs gözünden göreceğimiz oyun grafikleriyle bütün hardcore oyuncuları tekrar büyüleyeceğe benziyor.





Başlık Atamayanlara Katıldım.

Sağlam bir konuya sahip olmasının dışında Obi-Wan eski oyunlar gibi yine multiplayer desteğiyle oyuncuları mest edecek. Bir çok multiplayer modunu barındıracak oyunun filmden hatırladığımız çok çeşitli multiplayer karakterleri içereceği de gelen haberler arasında. Bunların arasında çok konuşan Jar Jar'dan, Qui-Gon'dan, Gungan'dan ve Kaptan Panaka'dan bahsediliyor.

En iyisi hakkındaki bütün bilginin şimdilik bu kadar olduğu Episode 1: Obi-Wan'ı oturup şimdiden beklemeye başlamak.

Onur.

Obi Van — İLK İZLENİM

Firma: Massive Entertainment

Çıkış Tarihi: 2000 Yaz Başı

Tahmini Sistem İhtiyaçları: P200 ve 3D hızlandırıcı

İlk İzlenim: Vaatkar

Bize Göre: Beklenmesi gereken ve muhtemelen oynanması gerekecek bir oyun olacak. Star Wars evreninde geçen her oyun gibi özellikle serinin hayranlarının kapışacağını sandığınız oyun aynı zamanda bu oyun türünden hoşlanan veya hoşlanmayan herkesin beğenisini kazanacak gibi görünüyor. Lucas amcamızın yaratıcılığına olan saygımızla başımızı eğip sesimizi kısıyor ve beklemeye devam ediyoruz.

DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

SIKILMADINIZ MI? ZEKA ÖZÜRLÜ BİR BİLGİSAYARIN KARŞISINA GEÇİP ONA ÖĞRETİLMİŞ SCRİPTLERDEN FAZLASINI YAPAMAYAN BİLGİSAYAR KONTROLLÜ RAKİPLERİNİZİ YENMEKTEN SIKILMADINIZ MI? KARŞINIZDA ETLİ, CANLI İNSANLAR OLMASINI, OYUNUN ARASINDA SİZE MESAJ GÖNDEREBİLMELERİNİ!, BÜTÜN KURALLARI SİZİN BELİRLEMENİZİ İSTEMEZ MİSİNİZ? YETMEDİ Mİ BU EZİYET? BİTMEYECEK Mİ BU ÇİLE? MECBUR MUYUZ SİNGLE PLAYER'A?





DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

Bilgisayar oyunlarının nereye gittiklerini hiç düşündünüz mü?

Yani, aldığınız veya almadığnız oyun cd'lerinin ne yapıldıklarını bilip bilmediğinizi sormuyoruz. Bilgisayar oyunlarının gelecekteki durumları hakkında bilgi sahibi misiniz? Ya da bilgi sahibi miyiz?

Daha üç-dört sene öncesine kadar bilgisayar oyunlarının geleceği konusunda söyleyebileceğimiz en futuristik yorumun, yakın gelecekte pek çok oyunun Windows üzerinden oynanacağı olduğunu hatırlıyorum. Dos altında çalışan oyunlarımızı terk etmek istemiyor, Windows'un canavar sistem ihtiyaçları karşısında oyunlarımızın performansından ödün vermek hoşumuza gitmiyordu. Ancak bir yerlerde hatalı bir şeyler varsa eninde sonunda düzeleceği gerçeği oyun dünyasında da kendisini gösterdi ve oyunlar daha etkin çalışacakları ortama Windows'a taşındılar. Bu gün kimsenin eski MS-Dos üzerinde kurulup çalışan, ses kartlarından ekran çözünürlüklerine kadar her ayarın el ile yapıldığı bir oyun hakkında iyi şeyler söylemeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Üç dört sene öncesinin oyunları yavaşlatan, performanslarını düşüren kimsenin beğenmediği Windows sisteminin bu gün oyunlar için vazgeçilmez bir işletim sistemi haline geldiğini kimse inkar edemez.

Ancak elbette ki, oyun dünyasının yeni bir eşikte olduğu anlaşılmaktadır. Dos oyunlarından windows oyunlarına geçişte yaşandığı gibi standart karmaşasının ve geçiş dönemi kaosunun yaşandığı bu dönemde ise artık singleplayer oyunlardan multiplayer oyunlara geçtiğimizi görüyoruz.



Bizim İçin Küçük Ama Oyuncular İçin Büyük Bir İnceleme

Multiplayer dediğimizde akıllarına starcraft veya benzeri çok kısıtlı multiplayer kapasiteli oyunlardaki 8-10 kişilik multiplayer deneyimleri gelen arkadaşlarımız şöyle bir dursunlar. Konumuzu tekrar hatırlatmak istiyorum. Dev Multiplayer oyunlar. Yüzlerce, binlerce insanın aynı anda oynadığı Dev online oyunlardan bahsediyoruz burada: Mankind, Asheron's Call, Everquest, Ultima Online, 10six, Allegiance gibi oyunlar bunlar. Oyun dünyasının geleceği hakkında bilgi veren ve mevcut koşullarda ufak tefek problemlerine rağmen oyananması çok zevkli olan ve binlerce insan tarafından internet üzerinden oyanan oyunlar.

Ayrıca bu aşamada belirtilmesi gereken bir nokta da belki de internet üzerinden oyun oynayan insanların artık sınırları kaldırmış olmalarıdır. Aslında genel olarak internet kullanan bireylerin, Jhon Lenon'un Imagine'de bahsettiği sınırsız dünyaya bir hayli yaklaştıklarını söyleyebiliriz ama internet üzerinde oyun oynayanların bu "sınırları kaldırma" durumunu aşıp başka ülkelerdeki insanlarla ittifak kurarak, ortak düşmanlarına karşı savaştıkarını söylemek de yanlış olmayacaktır. Neyse biz işin sosyolojik mucizelerini bir yana bırakıp oyunları tanıtmaya geçelim. Dev bir multiplayer online oyun ile yaşayabileceğiniz sosyal deneyimleri düşünmek size kalsın.

Cem Şancı

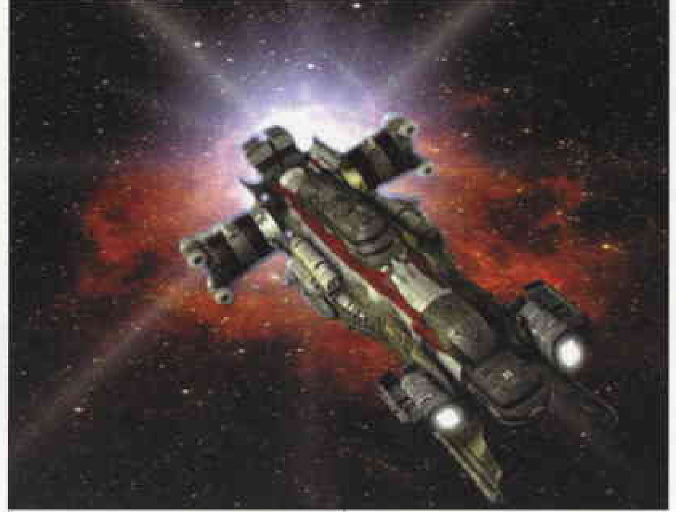
Mankind

Geliştirici: Vibes   Yayımcı: CRYO   Server: Mankind.net   Kredi kartı : Evet   Aylık Ücret: 10 $

İnsanoğlunun denizleri keşfetmesinden beri süre gelen bir açlığı vardır. Evinin olduğu karadan çıkıp, uzaklara, bilinmeyenlere yelken açmayı ve yeni uygarlıklar, zenginlikler bulmayı hayal etmektedir. Yemek, içmek, üremek kadar doğal ve karşı konulamaz bir duygudur bu belki de insanoğlu için.

Mankind işte belki bu açlığınızı sonuna kadar giderecek bir oyun çünkü sadece online oynanaması için yaratılmış mankind evreninde keşfedilmeyi ve fethedilmeyi bekleyen 900 milyon gezegen var. Her gezegenin ayrı özellikleri var ve hiçbir gezegen bir diğerinin aynısı değil. Aslında Mankind'ı anllatacağım bu yazıya Mankind'ın özelliklerinden bahsederek degil, Mankind'ın ne olduğunu anlatarak başlamalıyım belki.

Mankind, Fransız Cryo firması tarafından yayınlanan ve ülkemizde satılmadığı için ancak internetle ulaşabileceğimiz, sadece internet üzerinden oynanmak üzere tasarlanmış bir RTS. Ancak. Oyuna sadece RTS demek, bir kurt köpeğine sadece köpek demek gibi olur. Mankind, Master of Orion ile Civilization'un karışımından meydana gelmiş bir Real Time Strategy gibi görünüyor. Civilization'un bahis konusu olduğu her yerde dile getirmekten dilimde tüy bittiği üzere, Civ'in en büyük eksiği olan, oyunun bir gezegenle sınırlı kalması ve uzaya açılmayışı, başka gezegenleri kolonize etmeye olanak vermeyişi (gerçi günümüz PC'lerinin hafıza standartlarında değil ikinci gezegeni, normal bir gezegeni bile zor kaldırıyor Civ.) devamlı yakındığım konuydu. İşte belki de bu yüzden Mankind'ı duyduğumda ele geçirmek için Fransızlarla oyunu alabilmek için saatlerce cebelleşmek zorunda kaldım. Mankind tam anlamıyla, insanoğlunun evrendeki genişleme yarışını konu alıyor ve rakip olarak da karşınıza gerçek insanlar çıkartıyor. Ama işin güzel yanı rakipleriniz insan olduğu gibi, dostlarınız ve müttefikleriniz de insanlardan oluşuyor.



Mankind Evreni

Birbirine düşman iki ayrı imparatorluğun bulunduğu evrende, karşı tarafın oyuncuları ile düşman kendi tarafınızdaki oyuncularla ise müttefik olarak oyuna başlıyorsunuz ama aynı gerçek hayatta olduğu gibi ne yapacağınıza hangi tarafta oynayacağınıza yine siz karar verirsiniz. Sağolsun oyun içi mail ve universal radyo frekans sistemi. Daha önceden frekans konusunda anlaştığınız bir arakadaşınızla bu radyo frekansları sayesinde konuşabilirsiniz. Elbette yanlışlıkla sizden başka 589.67 frekansını dinleyen başkları da varsa gizli planlarınızdan haberdar olacaktır ama bunun ne kadar küçük bir olasılık olduğunu ayrıca sizi duyabilseler bile 900 milyon gezegenlik evrende sizi nerede bulabileceğini siz gelip düşünün.

Uzun uğraşlardan sonra orijinal Mankind siparişinize kavuşabildiyseniz kısa birkaç downloaddan sonra oyun sizden bir kredi kartı numarası istiyor ve bu kredi kartından ilk ay hariç olmak üzere her ay belli bir oranda abonelik ücreti kesiyor. Genelde bütün Dev Multiplayer Online oyunlarda kullanılan uygulama bu. Bu abonelik ücreti karşılığında ise size bir şifre ve bir kullanıcı adı veriyor ki, oyunun herhangi bir aşamasında ben bu oynayaşımı beğenmedim, yeniden başlamak istemiyorum gibi bir seçeneğe sahip değilsiniz. Yani aynı gerçek yaşamdaki gibi hatalarınızla ve günahlarınızla yaşamak zorundasınız.

Zevk olsun diye gidip bir müttefikinize saldırdığınız da o kişiyi gerçek hayatta bulup beynini yıkatmadıkça bunu asla unutmayacaktır. Dolayısı ile Mankind evreninde gerçek hayatta olduğu gibi son derece dikkatli ve elnizdekiler için endişeli olmak zorundasınız ki bu belki de oyuna heyecan katan en büyük etken.







Araştırma-Geliştirme-Ticaret

Mankind'deki RTS'nin arkasında çok gelişmiş kompleks bir oyun var. Sahip olabileceğiniz birimlerin binaların sayıları binlerle ifade edilebildiği için bu kalabalık içinde kaybolmanızı önlemek ve aradığınız bir binayı veya aracı kolayca bulup bulunduğu yere gidebilmek için bir çeşit file browser ve bir goto tuşu eklenmiş oyunun arabirimine. Elbette bu kadar çok bina ve birime sahip olabilmeniz mümkünken toplam bina ve birim çeşidi sayısı da bir hayli yüksek tutulmuş ve her ay yeni dizayn edilen birimler veya binalar araştırma labaratuvarlarınıza download edilmek üzere oyunun sitesine yerleştiriliyor. Bu aşamada labaratuavarların ve araştırmaların önemi ortaya çıkıyor çünkü oyunda kağnı hızı ile ilerlemek dışında bir şeyler yapmak istiyorsanız devamlı araştırma yaprak yeni birimlere ve yeni binalara ulaşmak zorundasınız.

Oyunda para kazanmanızın en güzel yolu bir koloni kurmak ve burada maden üreterek, ürettiğiniz madeni satmaktan geçiyor ama elbette bunun için yeni madenler kurmak maden kurabilmek için doğru bir yüzey bulmak ve buradaki maden konsantrasyonu hakkında emin olmanız gerekiyor. Madenlerinizi bir kere inşaa etmeye başladınız mı bu seferde onların işletilmesi için elektirik, materyalin taşınması için transportlar ve elbette siz oyundan çıktığınızda yaşamaya devam eden mankind evreninde yalnız kalacak üssünüzü korumak üzere savunma sistemleri kurmanız gerekecektir.

Evet, bu arada yanlış duymadınız. Mankind evreninde siz oyundan çıkıp yatağınıza gitseniz bile oyun CRYO'nun serverlarında çalışmaya devam ediyor ve sizin birimleriniz de otomatik olarak savunma moduna geçiyorlar. Hatta oyun çıkmadan önce yapılan duyurularda, siz online değilken üssünüze saldırı yapıldığında cep telefonlarınıza mesaj geçileceği anlatılıyordu. Gerçi bunca online oyunu oynama çabası içinde Mankind'de evrenin hakimi olmaya yetecek kadara ilerleyemediğimden mi yoksa böyle bir özellik olmadığından mı bilmiyorum ama oyunun hiçbir yerinde bu tür bir cep telefonu çağrısından bahsedilmediğini düşünerek oyunun son aşamasında bu projeden vazgeçildiğini kabul ettim.

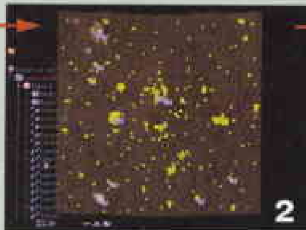


Neyse, bu yazıyı çok şatafatlı, çok gösterişli veya heyecan uyandırıcı yazmak istemedim çünkü Mankind dışrıdan çok sade ama özünde çok kompleks bir oyun ve grafiklerinin mükemmelliğinden, seslerin inanılmazlığından bahsedemeyeceğimi itiraf etmeliyim. Ama iki gün önce kaderlerine bıraktığınız üssünüze geri döndüğünüzde her şeyin tıkır tıkır işlemeye devam ettiğini, müttefik uçakların çevrede dolaşıp hem sizin hem kendi üslerinin güvenliğini sağladığını gördükçe yaşayan bir şeylerin içinde olduğunu anlıyorsunuz. Oynamaya değecek birkaç online oyundan birisi olarak karşımızda Mankind duruyor. Aslında mutlaka oynanması ve Online oyunların boyutlarının nerelere ulaşabileceğinin anlaşılması gerekiyor.


9

Zoom olayımız ürperti verici


1


2


3


4


8

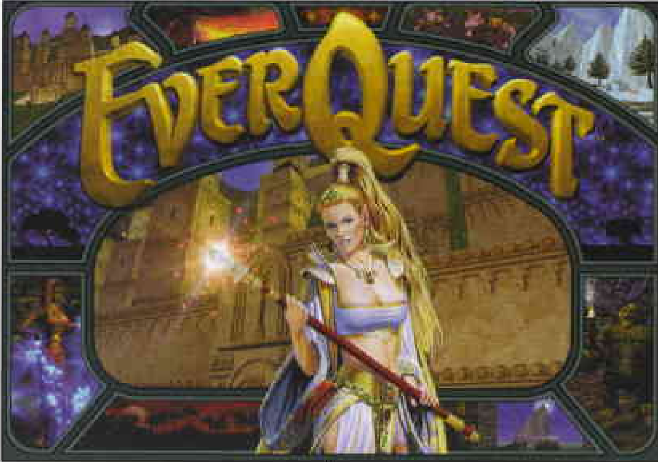

7


6


5

Everquest

Geliştirici: Turbine Yayımcı: Microsoft Server: Microsoft Zone Aylık Ücret: 9.95$ Kredi kartı: Evet



Everquest hakkında inceleme ve tespitlerde bulunmak için Norrath'a giderken oldukça heycanlıydım. Çünkü beni bekleyenin ne olduğu konusunda kesin bir fikrim yoktu. Ama Norrath'a ilk girişim oldukça ilginç oldu. Bir ranger olarak başladığım yaşamımın ilk birkaç saati girişini oldukça kolay bulduğum ancak çıkışını bulmak için saatlerce uğraştığım bir mağarada geçti. Norrath'ın bu denli karanlık bir yer olduğunu söylemiş olsalar her halde gitmeden önce daha dikkatli olurdum. Elbette Norrath daima bu denli karanlık değil. Orada da güneş doğuyor her sabah. Ancak şehirler ya dar sokaklarla ya da yüksek ağaçlarla öylesine sıkıştırılmış ki nefes almak biraz zor Norrath'da. Hele evlerin içi, dehlizler ve mağaralar öylesine karanlık ki burnunuzun ucunu görmeniz bile çok zor. Eğer bir kapalı mekanı ezbere bilmiyorsanız yönünüzü şaşırmanız çok kolay.

Norrath'ın doğası

Kısacası biraz kasvetli bir yer bu dünya. Ama buna rağmen içinde yaşam barındırıyor. Sürekli olarak hareket eden canlılar, ortalık da koşuşturan kahramanlar görmek mümkün. Ama bu pek çok kez abartılı geldi bana. Bir şehrin dışına çıkar çıkmaz yanınızdan önce dev bir örümcek geçiyor, ardından bir orc komutanı, bir iki yılan ve fare atlatıp, 4-5 metre boyundaki bir ayıya çarpmamak için zor frenliyorsunuz. Üstelik tüm bu yaratıklar siz onlara bulaşmaz veya dokunacak kadar yakınına gitmezseniz size bulaşmıyor. Yani yaratıkların görüş menzili diye bir şey pek yok. Ancak bir kere size saldırdılar mı onları durdurmanın tek yolu öldürmek. Yani bir çömez yanlışlıkla bir ayının ayağına basarsa tabanları yağlaması hiç bir şey ifade etmiyor. Ve ortalıkta bu kadar çok yaratık varken bu tip kazalar yapmak çok doğal.

Norrath'ın tümünü gezme fırsatım olmadı. Ama üç adadan oluştuğunu öğrendim. Bunlardan en büyüğü Antonica kıtası. Daha sonra ortanca Faydwer ve en küçük Odus geliyor. Bu üç adada oldukça belirgin alanlara ayrılmışlar. Adaları dev lekeler şeklinde ormanlar, çöller ve dağlar kaplamış. Her ne kadar alanlar belirgin olsada şehirlerin bir çoğu tam olarak bir ırka ait değil ve genelde bir iki ırk bir arada yaşıyor. Zaten ırkların ilişkileri oldukça sıkı. Bir birlerinin şehirlerine rahatça girip çıkabiliyorlar. Sanırım bu şehirlerin dışındaki her yerin tehlike dolu olmasından kaynaklanıyor.



Norrath'ın yapısı

Ancak bir şehirden diğerine gitmek pek de kolay değil. Norrath inanılmaz büyüklükde ve en küçük kıta Odus'un bir ucundan diğerine gitmek bile uzun saatler alıyor. Aslında tüm Norrath 70'den fazla bölgeye bölünmüş. Birinden diğerine geçerken pek de kısa olmayan ve oyunun sürekliliğini oldukça bozan bir yükleme oluyor. Ancak bu dev harita tıka basa doldurulmuş. Yani nadiren uzun süre boyunca aynı tip arazide gidiyorsunuz. İlerledikçe küçük ormanlıklara girip çıkıyorsunuz, yolunuzu yüksek yarlar kesebiliyor. Sürekli küçük kamplara veya tek başına kalmış evlere rastlayabiliyorsunuz. Burada tek rahatsız edici olan yeterince uzağı görememeniz. Nesneler siz onlara yaklaştıkça beliriyor. Yani sisin içinden bir anda beliriveriyorlar. Bu can sıkıcı. Çünkü önünüzde uzun bir ovanın uzandığını biliyorsunuz ancak sadece 100 metrelik bir kısmını görebiliyorsunuz. Oyunda size bir pusula vermeyi de akıl edemedikleri için yolunuzu bulmak için küçük öğeleri çok iyi hatırlamanız gerekiyor.

EverQuest'te yaşam sadece ortalıkta başıboş dolaşan yaratıkları avlamaktan ibaret değil. Eğer isterseniz önceden hazırlanmış görevleri kabul ederek daha planlı maceralara çıkabilirsiniz. Ancak bunlar sınırlı sayıda ve genelde sıkıcı. Neyseki oyun içindeki GM'ler size spontan görevler verebiliyor. Ancak size görev verecek bir GM'e rastlamak her zaman mümkün değil.

Oyun içindeki sosyal ilişkiler çok parlak değil. Oyun genelde kalabalık bir ortamda geçiyor ve ortalık da başka kahramanlar görmek pek zor değil. Ama Guild kurmak ve birlikte avlanmak dışında çok bir sosyal ilişki yok.

Everquest'le ilgili genel izlenimlerime gelince. Norrath'da geçirdiğim ilk günler bana oldukça çekici gelmişti. Ancak Asheron's Call'un dünyası Dereth'i gördükten sonra her şey yavaş yavaş sıkıcı ve iç karartıcı gözüktü bana. Haritaların karanlığı, renklerin solukluğu, aynı ırktan herkesin aynı kıyafetlerle dolaşmasının getirdiği tek düzelik. Sanırım en çok canımı sıkan Norrath'da Tolkien ekolünden olan tüm FRP romanlarındaki masalımsı havanın yaratılmaya çalışılmış olması. Şu an ki grafik ve Internet olanaklarıyla dev surlar ve yüksek kulelerden oluşan eşsiz elf şehirleri yaratmanın mümkün olmadığı açık. Bu yüzden Norrath'da ki şehirlere bakarken hayal edilenin çok gerisinde şekilsiz şehirlerin oluştuğunu görebiliyorsunuz.



Ultima Online

Efsanevi Ultima serisi de online olmayı seçmişti.

Gelliştirici: Origin Dağıtım: Electronic Arts Server: Ultimaonline.com Kredi Kartı: Evet

Origin bir numaralı markası Ultima için, 1990'lu yıllar boyunca üsten görünüşlü 8 oyun çıkardı. Her biri bir diğerinden daha ünlü olan bu oyunların sonunda Origin Ultima serisine online bir oyun ekleyerek, Ultima serisinin hayranlarına sonsuz bir Ultima oynama seçeneği sunmak istedi. Ancak UO'daki sorunlar hem origini hem de oyuncuları canlarından bezdirdi. Yine de Ultima Online, Onile oyunlar hakkında bilgi edinmek isteyen biri için incelenmesi gereken ilk kaynak olmalıdır belki de.



Ultima Online'de kuşbakışı bir açıyla yönettiğiniz karakterinizi Ultima evreninde, meşhur Britannia'da ve onun üstündeki şehirlerde dolaştırıp maceradan maceraya atılıyorsunuz. Oyunun ilgi çekici yanı oynamak için savaşmak zorunda olmayaşınız. Kendinize kuçuk bir yaşam kurup, bir ev bir dükkan satın alıp, ufak tefek üretim yaparak veya ticaret ile barış içinde geçen bir yaşam sürmenize de olanak veren oyunda abartmıyorum savaşarak yaşamayı seçen oyuncular kılıç, kalkan, ok, mok üreterek ve bunları satan bir tür mağaza açarak da paranızı ve ününüzü yürütebilirsiniz. Uzak diyarlardan sizin silahlarınızın ününü duyan savaşçılar köye gelip sizden silah satın alamk isteyebilirler. Hatta yeterince sıcak ilişkiler kurabilirseniz, oyundaki diğer karakterlerden biri ile evlenebilir ve hatta... neyse devam etmeyelim. Oyunu oyanamak için kredi kartıyla serverda bir hesap açtırmanız ve her ay 10 $ ödemeyi gōze almanız gerekiyor. Elbette diğer oyunlarda olduğu gibi bir kutu oyun ile sadece bir oyuncu oynayabiliyor. Yani evde iki kardeşseniz ve ikinizde değişik zamanlarda Ultima Online oynamak istiyorsanız ya iki paket oyun alacaksınız ya da aynı karakteri dönuşümlü olarak oynamak zorunda kalacaksınız. Maalesef bu sorun sadece Ultima Online'a ait değil diğer tüm Dev Multiplayer Online oyunlarda karşılaştığımız bir problem. Hatta elimizde hazır bulunan Ultima Online oyunu ile bir inceleme yapmak istediğimizde oyunun Sinan'ın adına kayıtlı olduğunu öğrendik. Elbette Sinan askerde ve acemi birliğinde olduğu ve şifresini de eminiz çoktan unuttuğu için kendisine ulaşamadığımız gibi hiçbir şekilde hesabını sildirtip yeni bir hesap da açtıramadık ve Ultima Online bu ay oynayabilmek en çok efor sarfettiğimiz oyun ödülünü almaya hak kazandı.







Ülkemizde satılan Ultima Online The Second Age için, Ultima Online'ın geliştirilmiş hali denebilir. Origin, Ultima Online'a oyunculardan gelen tepkileri göze alarak yeni bir ek yapmış ve bunu eski oyunla birlikte The Second Age olarak piyasaya sürmüştü. Second Age'da keşfedilecek daha büyük toprakları savaşak daha fazla canavar ve bulunacak daha fazla hazine bulunuyordu. Ama Ultima Online oynayan biri için dikkate değer ilk "bu nasıl iş?" tepkisi, oyuncunun kutuan çıkan haritayla oyundaki gerçek haritayı uyuşturmamasından kaynaklanacaktır çünkü kutudan çıkan haritada olmayan pek çok şehir kurulmuş durumda şu anda Ultima evreninde. Elbette bu şehirleri kuranlar yine oyuncular. Para kazanan, kendisine ev, iş yeri yapmak isteyen oyuncuların kurdukları şehirlerin oyunun orijinal şehirlerini çoktan geride bıraktıklarını göreceksiniz.

Asheron's Call

Geliştirici: Turbine Yayımcı: Microsoft Server: Microsoft Zone Aylık Ücret: 9.95$

Eski çağlarda, Dereth isimli bu dev adada Empyrean olarak anılan çok güçlü bir ırk yaşardı. Bütün adaya yayılan Empyrean'lar Dereth'in tek sahibiydi. Adanın dört bir yanında muazzam eserler yaratmış, şehirler kurmuşlardı. Bugün bunlardan sadece şehirden şehire açılan portallar ve ölüleri diğer dünyadan geri getirme yeteneğine sahip olan Lifestone'lar kaldı. Diğer herşey ya yok oldu ya da harabeye dönüştü. Tüm bunların sebebi büyük Empyrean büyücüsü Asheron'un yaptığı bir hatadır. Asheron yanlışlıkla başka bir dünyaya açılan bir portal yarattı ve bu portaldan Olthoi isminde korkunç yaratıklar geldi. Asheron, Empyreanları kurtarmak için dev bir portal açtı. Dünyalar arasındaki bir boyuta açılan bu portal Empyrean'ların kaçmasını sağladı ve sadece Asheron Dereth'i kurtarmanın bir yolunu bulmak için geride kaldı. Ancak bu dev portalın gücü yeni dünyalara açılan başka portal'ların doğmasına yol açtı. Ve yeni yaratıklar Dereth'e dolmaya başladı.

Bu portallardan biri de biz insanların yaşadığı Ispar'a açıldı. Asheron Ispar'dan gelen insanların Dereth'in kurtuluşu için bir ışık olduğunu gördü ve Isapar'a daha fazla portal açmak için mücadele verdi. Ancak Dereth'e gelen insanlar Olthoi'lerin kölesi haline geldiler.

İnsanlar uzun süre Olthoi'lerin esiri olarak yaşadılar. Ama sonunda Elysa Strathelar ve Thorsten Cragstone'un başını çektiği bir grup isyancı mücadele yolunu seçti. Asheron'un büyüsünün yol gösterdiği grup Olthoi'lerin kraliçesini öldürerek insanları tekrar özgürlüklerine kavuşturdu. Ancak bu Thorsten Cragstone'un yaşamına mal oldu.

Özgürlüğün ardından insanlar Dereth'e yayılıp şehirler kurdular ve şehirlerinin çevresini kötü yaratıklardan temizlediler. Özgürlükten bu yana tam on sene geçti. Elysa kayıplara karıştı ve Asheron'un nerede olduğunu kimse bilmiyor. Bu yüzden Dereth'i koruyacak yeni kahramanlara ihtiyacımız var."

Dereth'in tarihini sorduğumda yaşlı adam bana bu hikayeyi anlatmıştı. Dereth'de yaşayanların dünyalarına dair bildikleri bütün tarih de bundan ibaret. Elbette Elysa'nın başlattığı isyandan bu yana gelişen yüzlerce kahramanlık hikayesi var. Ancak bunlar tarih olamayacak kadar taze.

Dereth'de Sosyal Yaşam

Norrath'da ki uzun seyahatimin ardından Dereth ilk başta bana çok farklı geldi. Ancak buraya alışmam çok daha kolay oldu. Bunun bir sebebi oraya geldiğimde beni bekleyen dostların olmasıydı. Beni Dereth'e getiren portaldan ilk çıktığım anda beni üç güçlü şövalye karşıladı. Ve yolculuğumun uzun bir bölümünde sevgili dostum Drakenux yanımdaydı. Aslına bakarsanız daha ilk günden Drakenux benim patronluğumu da üstlendi. Şimdi içinizden bazıları "Bu nasıl dostluk? Dost dostun hizmetine girer mi?" diyebilir. Ancak Asheron's Call'da işler böyle yürüyor. Hem de çok iyi bir biçimde.





Asheron's Call'un en önemli yanı sosyal yapılanması. Bu iki şekilde olabiliyor. Bunlardan biri Fellowship. Bu kısa süreli ve belli bir amaç için kurulan bir birlik. Mesela bir dungeon'ı temizleyip içerdeki hazineyi ele geçirmek için. Aynı Fellowship altındakiler bir birlerinin health ve stamina'larını görebildiklerinden bir birlerini daha rahat kollayabiliyorlar ve iletişim kurmaları daha kolay. Ama en önemlisi grubun kazandığı tüm experience'ın üyelere level'ları ile doğru orantılı olarak paylaştırılması. Bu oldukça adil bir sistem.

Allegiance

Ancak Dereth'de geçerli olan asıl sistem Allegiance. Türkçesi "sadakat" anlamına geliyor ancak biz buna patronluk sistemi de diyebiliriz. Bu sürekli ve oldukça güçlü bir bağ. Sistem temelde en tepedeki bir kişiye bağlanıyor. Bu en tepedeki insanın altında hizmetkarları var. Ve bu hizmetkarlarda kendi hizmetkarlarına sahip. Yani bir ağaç yapılanması söz konusu. Daha somut anlatalım.

Ben Dereth'e ilk geldiğimde Drakenux beni hizmetine kabul etti. Ancak o da Heroin'in hizmetkarı. Böylece Heroin otomatik olarak benim efendim oluyor. Peki bunun yararı ne? Drakenux patronum olarak beni kollamaktan ve eğitimimden sorumlu. Mesela bana yolları öğretip bilmediğim büyülerin sırlarını veriyor. Ayrıca beni ekipman ve para olarak destekliyor. Dereth'e ilk giren birinin kolayca kaybolması veya kendine iyi silahlar bulması vakit alabiliyor. Bu sistem sayesinde bu ilk günleriniz oldukça kolay geçiyor. Bunun patrona faydası ise ekstra experience. Benim kazandığımın experience'ın bir miktarı kadar bir kısım Drakenux'a yazılıyor. Ama dikkat edin bu ekstra bir experience. Yani benimkinden azalmıyor.

Böylece hiyerarşinin en altındaki üyeler üzerlerindeki her basamağa experience kazandırıyor. Bu experience'ın miktarı hizmetkarın loyalty, patronun leadership yetenekleri ile doğru orantılı. Bu arada birisi sizin patronunuz diye sürekli olarak onunla dolaşmak zorunda değilsiniz. Sadece istediğiniz zamanlar buluşuyorsunuz.

Bunun yarattığı sonuç oldukça çarpıcı. Sonuçta dev aileler, yani allegiance'lar kuruluyor. Bu sistemin başka bir özelliği kişilerin statüsünü belirlemesi. Altınızdaki hizmetkarların sayısınına ve onlarında hizmetkarlarına göre



sosyal statünüz belirleniyor. Bu statüler High King/Queen'e kadar yükselebiliyor.

Yaşanılası bir dünya

Dediğim gibi bu başarılı sistem sayesinde ilk günlerim çok kolay geçti. Ama bu kolaylığın tek sebebi patronluk sistemi değil. Asheron's Call oldukça kullanıcı dostu bir oyun. Menüler ve oynanışa alışmanız sadece bir iki dakika alıyor. Ekranın sağ tarafındaki menüler sayesinde envanterden, karakter özelliklerine kadar herşeyi yönetebiliyorsunuz. Bu menü paneli istendiği zaman kapanıp görüş açınızı genişletebiliyor.

Menüler kadar çevre ile etkileşimde çok kolay. Hemen her şeye çift tıklamanız sizi amacınıza ulaştırıyor. Zaten çevrenin kendisi, yani bütün olarak yapısı oyuncuyu rahatlatacak şekilde düşünülmüş. Everquest'in dar, karanlık, puslu can sıkıcı atmosferine karşın Asheron's Call geniş, ferah aydınlık mekanlara sahip. Zaten Dereth'e ilk adım attığınızda bu sizi çarpıyor. Eğer sizi bekleyen iri yarı savaşçılar yoksa muhtemelen ilk göreceğiniz şey ufka kadar uzanan çok geniş harika bir manzara. Norrath'ın dar mekanlarından sonra böylesine geniş bir alan gerçekten iç açıcı. Bunu sağlayan özellikle uzak mekanlarında render edilebilmesini sağlayan oyun motoru. Ayrıca Dereth, Norrath gibi uzun yüklemeler ile bir biri arasında geçiş yapılabilen bölümlerden oluşmuyor. Eğer arada bir yükleme oluyorsa da bunu kesinlikle hissetmiyorsunuz. Bunun nasıl bir sistemle çözüldüğünü açıkçası bilmiyorum. Üstelik Dereth, Norrath'dan daha büyük bir alana sahip. Halka şeklindeki kıtanın çevresinde tam bir tur atmak muhtemelen aylarınızı alacaktır. Buna karşın bir yükleme ile karşılaşmıyorsunuz.

Buradaki tek eksik Dereth'de arazi üzerinde belirgin öğelerin oldukça az olması. Bu uçsuz bucaksız arazi hep tepecikler ve seyrek ağaçlardan oluşuyor. Karçınıza yoğun ağaç kümeleri, dik yarlar, kamp ve evler çıkmıyor. Yolunuzu kaybetmemek için ya yol ve nehir gibi uzayıp giden elemanlardan çok uzaklaşmamalısınız ya da harita ve pusulanızı çok iyi kullanmalısınız. Ayrıca oyunda çok net bir meridyen-paralel sistemi var ve fan sitelerinden harita üzerindeki her önemli noktanın koordinatlarını bulabilirsiniz. Özellikle portallar çok büyük önem taşıyor. Çünkü portal kullanmadan bir şehirden diğerine koşarak gitmek genelde saatler alıyor.



Dereth'in insanları

Dereth'in insanları görünüş olarak Norrath'dan çok farklılar. Daha çok birbirine iple bağlanmış bloklardan oluşmuş gibi gözüküyorlar. Açıkçası Everquest'te karakterlerin daha detaylı ve güzel olduğunu söyleyebilirim. Ama Asheron's Call'da görünümün çeşitliliği muazzam. Kendi yüzünüzün, saç ve ten renginizin, giydiğiniz giysilerin tip ve renginin her biri için yüzlerce seçeneğe sahipsiniz. Bunlar birbirinden farklı silahlarla da birleşince Dereth'de birbirinin kopyası iki insan bulmak neredeyse imkansız. Böylece kimseyi başkasıyla karıştırıp yanlışlıkla peşine takılmıyorsunuz.

Asheron's Call'da hoşuma giden bir özellik de ölümün çok ucuz olmaması. Diğer pek çok oyundaki gibi ölmek üzerinizdeki ekipmanın bir kısmının kaybolmasına yol açıyor. Ancak bunun yanında her öldüğünüzde yaşam enerjinizin bir kısmını kaybediyorsunuz. Yüzde üzerinden eksilen yaşam enerjisi aynı oranda tüm temel özellik ve yeteneklerinizden eksiliyor. Bu kayıp yaşam enerjisini geri kazanmanın tek yolu experience kazanmak. Belli değerlerde experience kazandıkça bu yaşam enerjisi cezası parça parça kalkıyor ve sonunda eski halinize geliyorsunuz. Olayın caydırıcı yanı her öldüğünüzde biraz daha fazla yaşam enerjinizin gitmesi ve kaybolan yaşam enerjinizin her %1'lik kısmı için daha fazla experience'a ihtiyaç duymanız. Yani birkaç kere ölürseniz bu sizin için sorun olmuyor ama ölmeyi alışkanlık haline getirenlerin başı bayağı bir ağrıyor.

Aslında Asheron's Call hakkında söyleyecek çok söz var ancak yerimiz hepsine yetmez. Şunu bilmeniz yeterli: Bana göre şu an var olan üç on-line RPG için de en başarılısı Asheron's Call. Oyun bugüne dek sadece Amerika sınırları içinde oynanabiliyordu. Ancak bu ay için de İngiltere'de de dağıtımına başlandı ve yakında ülkemize de gelecek. Dereth kıtasına Türkiye sınırları içinden giden ilk kişi ben olduğum için beni önceden bekleyen diğer ülkelerdeki Level editörleri dışında çok fazla dostum olamadı. Ama içinizde oyunu alan ve oynamak isteyenler olursa beni Frostfell server'ında Urizen veya Gesualdo ismiyle bulabilirsiniz. Eğer gelirseniz sizde ilk günden bir dost bulabilirsiniz.

Irklar



Aluvians
Batı uygarlığından esinlenilmiş bu ırk daha çok şövalyeliği hatırlatıyor. Dereth'in kuzeyinde yaşayan Aluvian'lar çeliğin gücüne daha fazla inanıyorlar.



Gharu'ndim
Gharu'ndim ırkı yazılarından görünümlerine kadar Araplara benziyor. Dereth'in iç kesimlerindeki büyük çölde yaşıyorlar ve büyü konusunda ustalar.

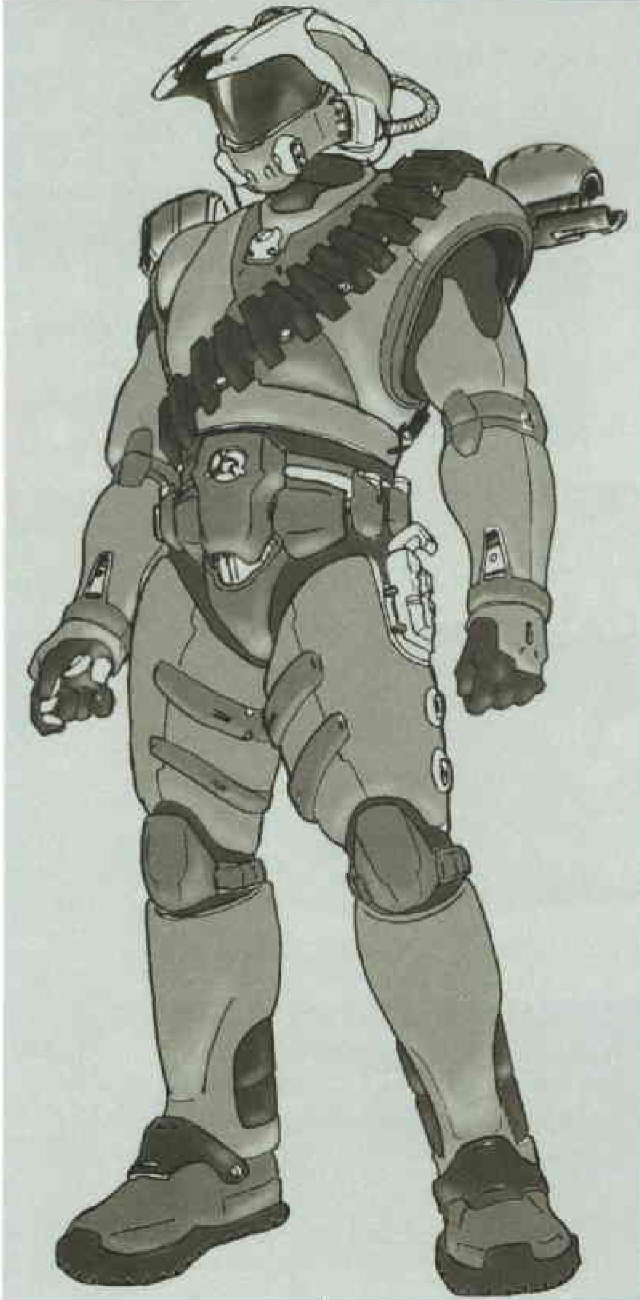


Sho
Uzak doğu esinli bu uygarlık tamamen çekik gözlülerden oluşuyor. Dereth'in güneyinde yaşayan Sho'lar silah ve büyüden çok bileklerinin gücüne ve dövüş taktiklerine güveniyorlar.

Halo İşbirliği hiç bu kadar önemli olmamıştı...

Geliştirici: Bungie Dağıtım: Server: Kredi Kartı:

-Arabayı sarsma, nişan alamıyorum !!!
-Sabret, şu tepeden sonra düzlüğe çıkıcaz !
-İkiniz, dikkatli olun, tam üzerimizdeler!Y



Yukarıdaki diyaloglar size çok uzak görünmesin. Bungie'nin halen üzerinde çalıştığı "Halo" makinelerimize girdiğinde, multiplayer oyunlara bakışınız çok değişecek. "On-line olarak oynandığında tat verebilmesi için oyunların grafik kalitesini belli bir seviyede tutmalı, abartmamalı." imajını silmek için Halo gümbür gümbür geliyor.

Halo, adını oyunun üzerinde geçtiği dünyadan alıyor. Gelecekte insanlar kendi çaplarında bir imaratorluk kuruyor ve mutlu mesut yaşamaya başlıyorlar. Ta ki Covenant adlı teknolojileri son derece gelişmiş, ancak kafaları görgü, nezaket ve her türlü benzeri diplomatik ilişkiye basmaktan uzak; günaydın demekten, hatta kaptan köşkünde yaşlılara ve hamile bayanlara yer vermekten bile aciz bir ırkla karşılaşıncaya dek. Bu nahoş karşılaşmanın hemen ardından Halo keşfediliyor. Keşfedilen sadece Halo değil, aynı zamanda gezegenin ilk sahiplerine ait gizli teknolojiler. Bunun üzerine gezegen için Covenantlar ve insanlar arasında mücadele kaçınılmaz oluyor. İnsanlar daha çok küçük gruplar halinde Covenantlara vur-kaç şeklinde gerilla taktikleri uygularken hem olabildiğince zarar vermeye, hem de üstün Covenant silah ve araçlarından istifade etmeye çalışıyorlar.

Toz kaldırmadan ilerleyelim

Halo'da ilk bakışta dikkati çeken, diğer multiplayer ağırlıklı oyunlarda a)makineyi yormamak için b)önemsenmediği için c)üşenildiği için d)becerilemediği için yer verilmeyen detayların üzerine titrenmiş olması. Öyle ki, cipinizle ilerlerken ya da koşarken etrafa toz toprak sıçratmanızdan, sıçrayan çamurun aracın kaportasına yapışmasına, gökyüzündeki ışık oyunlarından, silahların namlu uçlarındaki ateşe kadar her şey incelikle planlanmış. Bu gerçekçi görünümün sırrı da üst üste birkaç texture tabakasının kullanılmış olması. Örneğin bir texture yalnızca toz için, bir diğeri ışık yansımaları için kullanılmış. Bu şekilde ayrı görevler yapan texture'ların hazırlanması ile de ortaya her türlü ayrıntıyı yansıtabilecek bir grafik motoru çıkmış.

Grafiklerle bu denli uğraşılmış olması yalnızca görsel zenginlik için değil. İşin aynı zamanda işlevsel yönü de var. Örnek vermek gerekirse silahınızın üzerindeki sayaçtan kaç merminizin kaldığını okuyabiliyorsunuz.

Gerçekçilik kendisini yalnızca grafiklerde değil, araç dinamiklerinde de belli ediyor. Cipin ani bir freninde içindekilerin eylemsizlik kuvvetinin etkisiyle nasıl öne fırladığını görebiliyorsunuz. Ayrıca Halo'nun motoru, her bir vücut parçasına uygulanan kuvveti ve etkisini ayrı ayrı hesaplıyor. Ateş ederken silahların geri tepmesinin kol ve omuz üzerindeki etkisi belirgin bir şekilde fark ediliyor.

Biz ayrı düyaların insanıyız

Oyunda Covenant'lar ve insanlar arasında belirgin farklar bulunuyor. Covenantların tek özelliği terbiye özürlü olmaları değil, aynı zamanda da sırık gibi boyları var. Şöyle yaklaşık iki buçuk metrelik bir ırk. Ama kullandıkları alet edevat bizimkilerden bir adım önde. İnsanlar hala



mermili silahları kullanırken, onlar enerji dalgaları üreten lazerimtrak cihazları tercih ediyorlar. Araç konusunda da durum aynı : Biz babadan kalma cipler kullanalım, onlarsa kanatlı ya da hava yastıklı uçan araçlardan inmesinler. Ancak sakın kıskanmayın, Halo'da hala orman kanunları geçerli : Uzaylıyı döv, oyuncağını al ! Uzaylı döverken mermınizin tükenmesi halinde iş göğüs göğse çarpışmaya kalacaktır. Ama dedik ya adamlar üstün, insanların bıçaklarına karşılık Starcraft'taki Protoss warp blade'lerine benzeyen ışın bıçakları kullanıyorlar. Silahların namlularındaki ve geri tepmelerindeki gerçekçilikten bahsetmiştik. Aynı şekilde boş mermi kovanlarının namludan dışarı fırlaması ve su altında gerçek fizik kurallarının geçerli olması da dikkatimizi çekenler arasında.

Bu ekip işi

Halo'nun en büyük özelliği oyuncular arası müthiş bir koordinasyon gerektirmesi. Genellikle üç kişiden oluşan timlerde bir oyuncu şoför rolünü üstlenecek ve aracın zor arazi koşullarında hızla ilerlemesinden, düşman atışlarından kaçıştan ve rakibin takibinden sorumlu olacak. Bir diğer oyuncu aracın arkasına monte edilmiş olan 50 milimetrelik makinelinin kontrolünü ele alıp uçaklar ya da tanklar gibi büyük hedefleri vurmaya çalışacak. Üçüncü oyuncu ise kendi tüfeğiyle şoförün yanına oturacak ve daha küçük hedefleri ekarte edecek. Burada önemli olan üç oyuncunun da birbirleriyle son derece uyumlu olması. Aracı sallamadan, ama açık hedef durumuna gelecek şekilde de dümdüz sürmeden ilerleyen bir şoförün aynı zor şartlarda attığını vuran bir nişancıdan hiç aşağı kalır sorumluluğu yok. Oyun sırasında araçtan aşağı inmeniz, rakiplerinizi esir almanız, silah ve araçlarına el koymanız mümkün. Yalnızca hıza, el çabukluğu ve harekete dayanan görevlerle yetinmeyeceksiniz. Düşman cephaneliğine gizlice girip, sessiz ve derinden hareket etmek gibi dikkati ön plana çıkartan bölümler de karşınıza çıkacak.

Halo'da (henüz kesinleşmese de) yüksek ihtimalle Tomb Raider benzeri bir 3rd person perspektifi kullanılacak. Bakış açısını fare ile ayarlayacak, hareketleri ise klavye yardımıyla gerçekleştireceksiniz.

Oyun dediğin beraber oynanır canım

Halo, single-player olarak da oynanabilecek. Ancak single player oyun yapısı hakkında kesin olarak tasarlanmamış pek çok nokta var. Bungie, geleneksel olarak önce multi, sonra single player'ı tasarlıyor. Önce birden çok oyuncuyla işler nasıl yürüyor görelim, sonra single player campaign'leri ve yapay zekayı ona göre ayarlarız, diyor yapımcılar. Helal olsun adamlara! Tabii ya, insan karşısında işlerini en iyi şekilde yapan değil, insana en benzer şekilde yapan bot'lar görmek ister. Unreal Tournament de mükemmel olmayan, insan gibi hata yapabilen gerçekçi bot'larıyla başarıyı yakalamamış mıydı ? Ayrıca tek kişilik oyunda öykü akışı mümkün olduğunca tekdüzelikten uzak tutulmaya çalışılıyor. Seçim sizin olacak : İster düşmana bodoslama girersiniz, isterseniz önce bir hangarı ele geçirir, daha güçlü bir araç çalıp, geç ama daha az güç bir saldırı yaparsınız. Bense her şeye rağmen bu oyunu tek kişi oynamaktansa hiç oynamamayı yeğleyenlerdenim. Takım ruhunun bu denli üst düzeyde olduğu bir oyunda yanımda dostlarımı isterim, mikroçipleri değil !

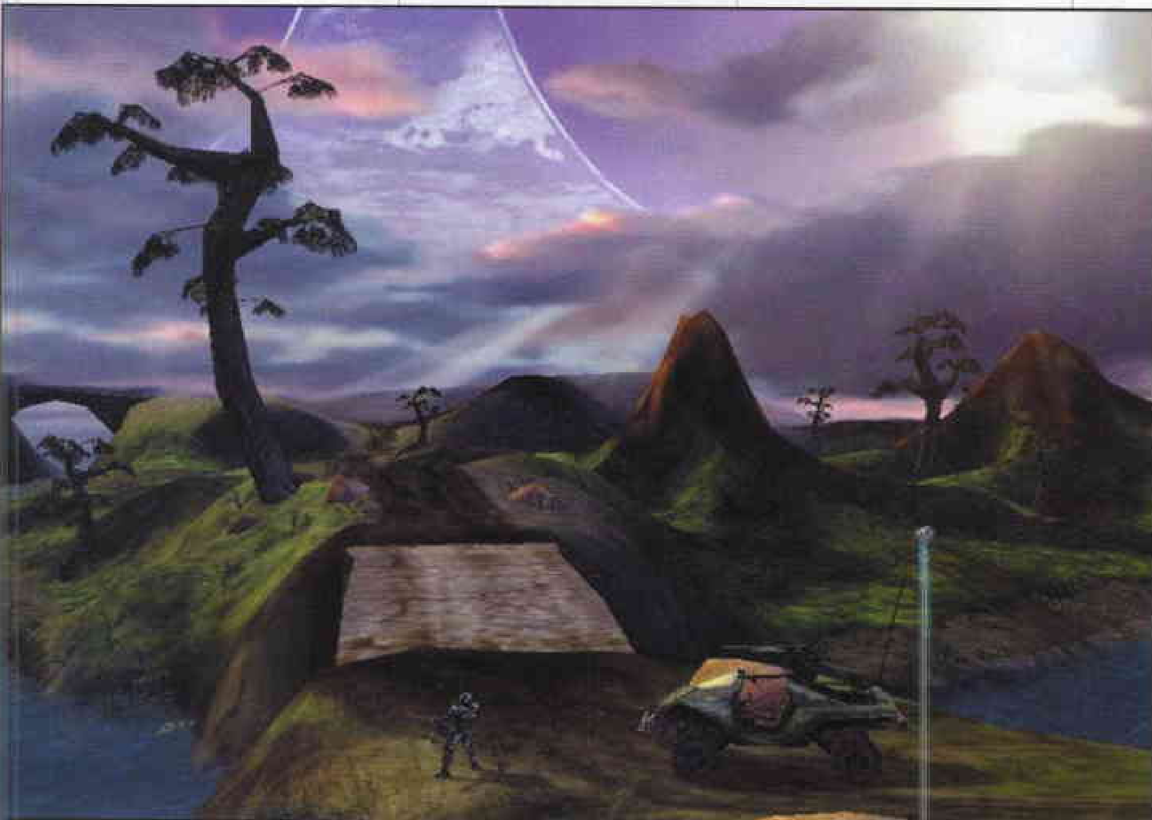
Daha çok iş var çook

Halo hakkındaki en önemli endişemiz "Acaba bu kalite bizim makinelerimize fazla mı gelir ?" düşüncesi. Test için Pentium III-450, 128 MB RAM ve TNT-2-Ultra kullanılmış. Sonuç iyi ancak minimum ya da standart konfigürasyonun ne olacağı konusunda Bungie'dekilerin bile kesin bir fikri yok. Gerçi oyun içinde pek çok grafik özelliği ayarlanabilir olacak ve bu sayede düşük performanslı makinelere de şans tanınacak ama böylesi kısıtlamaların da oyuncuyu soğutacağı muhakkak.

Çıkış tarihi olarak şu anda söylenen 2000 Kasım ayı. Gördüğümüz kadarıyla yapımcılar şu anda en büyük iki hedeflerine, gerçekçiliğe ve yüksek grafik kalitesine ulaşmışlar. Ama daha tamamlanması gereken pek çok çalışma var. Bunların başında da görev dizaynı ve yapay zekanın tasarımı geliyor. Yani Halo'nun 2000 sonuna yetişeceği biraz şüpheli.

Bir de genel bakış yapalım

Halo'nun en büyük avantajı gelişmiş grafik motoru (ki multiplayer oyunlarda bir devrim gözüyle bakılıyor) ve her oyuncuya ayrı iş düşen oyun yapısı. Bu konuda Halo ile boy ölçüşebilecek ilk aday Team Fortress 2 gibi görülüyor (Hatırlarsanız onun için de "multiplayer'da devrim" tanımını kullanmıştık.). Ancak Halo'yu TF2 karşısında öne geçiren yalnızca grafik motoru değil. TF2, Doom-Quake-Half Life sülalesinin hayranlarına alışık oldukları ve bekledikleri bir oyun sunacak. Halo ise araç kullanma, esir alma, ele geçirme gibi seçenekleriyle pek çok alanda farklı ve yenilikçi bir giriş yapıyor. Eğer Valve'nin yaptığı gibi oyuncular arası sesli iletişimi de sağlarlarsa Halo hem third person action, hem de first person shooter türünün pek çok üyesini alaşağı edeceğe benzer. Bekle, sabret, bekle, bekle, bek....



Allegiance

Microsoft dudak uçuklattırıyor.

Geliştirici: Microsoft Yayımcı: Microsoft Server: MS Zone Kredi Kartı gerekiyor mu: Evet

Microsoft'un oyun konusunda çook yol katettiğini artık herkes biliyor. Birkaç sene öncesine kadar kimselerin oynamadığı garip oyunlar üreten firma son birkaç senedir oyun severlerin değerini anlamış görünüyor ki, Age of Empires Close combat serisi gibi harika oyunlar ortaya çıkardılar. Ancak son iki oyunları var ki bizleri kendilierine hayran bıraktılar, itiraf etmeliyiz. Bunlardan biri Asheron's Call –ki birazdan Tuğbek olayla ilgili açıklamayı yapacak- diğeri ise Allegiance. Bu iki oyunun aslında pek benzer yanları yok. Tek ortak yanları multiplayer oyunlar olmaları. Ama açıkcası, böyle multiplayer deneyimler daha önce ne gördük duyduk. Buyrun incelemeye

Allegiance'ı anlatmak için belki hikayesinden bahsetmek lazım gelir önce. İnsanoğlu uzaya açıldıktan sonra etraftaki astreoidleri maden çıkarmak için kullanır. Dünyanın yörüngesinde pek çok şirket maden aramak için istasyonlar kurmuştur. Ancak manyağın biri bir asteroidin yörüngesini dünyaya çeviremey başarır ve koca astreoid gidip dünyaya çarpar. Patlama okadar büyükdür ki, evrende sağ salan tek insanlar dünyanın dışında maden arayan zavallı madencilerdır. Ancak artık sağ kalan insanlar arasında da bir çekişme başlar. Çünkü uzayda kaynaklar kısıtlı hayatta kalmak ise zordur.

İşte geri planında bu hikayenin olduğu oyunumuz ilk bakışta bir uzay simülasyonu gibi görünüyor. Oysa, oyun uzay simülasyonu ve RTS karşımı çok zevkli bir online Multiplayer oyun. Nasıl oluyor kı? Diyenlerinizi duyar gibiyim ama çok güzel olduğunu da söylemeliyim.

MS Gaming Zone üzerinden kredi kartınız ile açacağınız bir hesap sayesinde girebildiğiniz oyunda her ay kredi kartınızdan belli bir miktar çekiliyor bunun karşılığında ise MS'un serverlarında saklı tutulan bir oyuncu profiliniz oluyor ve bu profili geliştirmekveya yerin dibine batırmak tamamen sizin elinizde.

Kumandanlar ve Pilotlar.

Oyun aslında detaylı detaylı anlatılmaya kalkıldığında bir hayli karışıkmış gibi görünebilir. Bunu olabildiğince basit yapalım ve detayları öğrenmek isteyenleri oyunun offline tranier görevleri ile başbaşa bırakalım. Ama bunun dışında oyun hakkında, uzun saatler uçuşu olan ve hatırı sayılı sayıda leşi bulunan bir pilottan görüş almak isterseniz söyleyebileceğim yorum RTS'nin ve Aksiyonun mükemmel karışımı olacaktır.

Her haritada iki veya daha fazla takım kapışırken her takımın başında bir kumandan bulunuyor. Kumandan, diğer pilotlar gibi gemsine atlayıp savaşlara bire bir katılabilme şansına sahipken aynı zamanda da üretilecek yapıları ve araştırılacak teknolojileri belirleyerek takımının kaderine yön veriyor. Ayrıca taktik haritadan izleyebildiği kadarıyla birimlerine saldırı, savunma, kurtarma, devriye gibi görevler de vererek oyundaki taktik bütünlüğü sağlamaya çalışıyor. Pilotların iyi savaşması kadar Kumandanın da doğru kararlar vermesi oyunun kaderini derinden etkiliyor.



Online Psikolojisi

Online oyunlarda oyuncuyu en fazla etkileyen faktörün bir takımın parçası olma veya gerçek insanlara karşı çarpışma duygusu olduğu açıktır. Allegiance bu iki etkiyi de oyuncu üzerinde yeterince iyi yaratabiliyor.

Oyunun mükemmele yakın bir sesli iletişim komut sistemi var ki sadece iki tuşa basarak, zor durumda olduğunuzu ve yardım istediğinizi veya duşmanın bulunduğunuz sektörde bombardıman uçakları bulundurduğunu diğer arkadaşlarınıza iletebiliyorsunuz. Bu komutların sayısı ve fonksiyonu yeterince çok ve hepsi de işe yarıyor. Dolayısı ile Alegiance'ın Multiplayer oyunlardaki oyuncular-arası-iletişim-problemi'nin yarısını çözdüğünü görüyoruz. Diğer yarsının da sesle, mikrofonla iletişim sağlandığında çözüleceğine inanıyoruz.

Psikolojiden bahsetmişken dev online oyunların savunduğum sosyolojik etkisi üzerinde durmadan da geçemeyeceğim. Tek tek bireylerin oyunlarda gerçek insanlarla etkileşimden haz aldıklarından bahsetmiştik. Ama bir de bunun şu etkisi var ki, bir Galatsaraylı olarak düşman gemilerinin arasında kalmış son duanızı ediyorken hızır gibi yetişen bir dost uçağın sizi tuzaktan çekip çıkartmasının ardından söz konus kahraman pilotun bir Leeds taraftarı olduğunu öğrenebiliyorsunuz. Yani lafı çok uzatıyorum siz bu GS-Leeds örneğini alın devletler, milletler bazında inceleyin mesela. Ne görüyorsunuz? Bilgisayarını başından kalktıktan sonra düşman saydığı insanlara biraz daha sempati duyan bir insan, dah barışçı bir dünya değil mi? Üstelik online oyunlarda görülen güzel bir yaklaşım da oyundaki düşmanlarınızın bile gerçek hayatta dostlarınız olabilmesi. Yani online oyunlarda düşman olduğunuz biriyle gerçek hayatta karşılaştığınızda dost oluyorsunuz. Hatta Allegiance'ın oyun lobilerinde bu duruma daha açık şahit olabilirsiniz. Allegiance da karşı taraflarda çarpışan yaklaşık kırk-elli oyuncunun oyun bittikten sonra oyun lobisinde yaptıkları sohbetlere, iki dakika önce birbirleri ile sanal düşman olan insanların oyun biter bitmez centilmence birbirlerini tebrik etmelerine, dünyanın ayrı uçlarından bağlanan belki de ülkeleri birbirleri ile soğuk savaş halinde olan insanların sanal dünyadaki dostça kapışmalarına dikkat etmelisiniz. Bilim kurgu filmlerde gördüğümüz, internetin gelişmesi ile sık sık adını duyduğumuz, insanların bir bilgisayar yardımı ile dünyayı dolaşmalarına birbirleri ile etkileşmelerine olanak veren sanal dünya kavramının online oyunlar sayesinde çok hızlı bir şekilde geliştiğini gözlemleyebilirsiniz. Artık, Asheron's Call'da macera arayan karakterinizle oyunun dev dünyasında dolaşırken goblinler tarafından sıkıştırılmış bir bayan oyuncuyu kurtaran kahramanların hikayesini hatta belki de bu insanların gerçek hayatta tanışıp, dost olup ilişkilerini ilerletmelerine bile tanık olabileceğiz. Gelişmeleri takip edin arkadaşlar. Bunun gerisinde kalmayalım.

10 Six Güneş Sistemine Yeni Bir Gezegen Girdi.

Geliştirici: Segasoft Server: Heat.net Kredi Kartı: Evet

Günün birinde güneş sistemine yabancı, küçük, gezgin bir gezegen, bir asteroid veya daha doğru tanımlamayla bir planetoid girer. Dünyanın yörüngesindeki özel şirketlere ait labratuvarlar ve diğer uzay istasyonlarının ilgisi hemencecik bu küçük gezegenimsi kütlese çevrilir çünkü bu planetoid'in Transium adı verilen çok değerli bir madn ve enerji kaynagı içerdiği anlaşılır. Dört uluslar arası made şirketi bu oluşumun üzerinde maden arama izni alır ve dünyadan toplanan gönüllülerle birlikte maden aramaya gidilir. Ancak şansızlığa bakınız ki dört şirketin toplam bir milyon çalışanı bu zenginlik yarışında ayrı ayrı birbirlerine düşman olduğu gibi bu bir milyon fazla akıllının başına bir de yaratık belası çıkar.



Yukarıdaki hikayeden yola çıkarak 10six'in, dünyanın ilk 1.000.000 oyuncu kapasiteli multiplayer oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Oynanmak için Heat.Net üzerinden abone olmayı gerektiren oyun, 60 MB'lık küçük bir download ile geliyor ve setup dosyasını çalıştırdığınızda Heat.Net'e bağlanıp kredi kartı ve abonelik bilgilerinizi aldıktan sonra ilk bir hafta ücretsiz oynamanıza izin veriyor.

Oyunun 24 saat devam ediyor olmasından dolayı en çok ihtiyacınız olacak otomatik savunma sistemleri ve siz yokken üssünüzü kollayaca birkaç müttefik. Oyunda Mutual Defense Network adı verilen sosyal oluşumlar var ki bunlardan birine üye olabilirsseniz, siz oyunda olmadığınız süre içinde üssünüze bir saldırı gerçekleşirse topluluğun o anda aktif olan üyeleri hemen uyarılıyor ve müttefikleriniz ellerinden geldiğince sizin üssü korumaya çalışıyorlar. Ayrıca bu network içinde ne kadar başarılı olursanız rütbeniz de o kadar çabuk artıyor ve rütbeniz arttıkça network içindeki yetkiniz de artıyor.

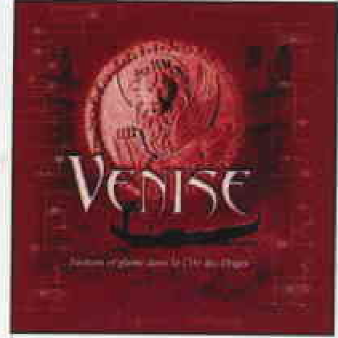
Diğer seçeneklerin yanında 10Six'in zayıf kaldığını görüyoruz. Oyunun bir hafta bedava oynanabildiğini hatırlatalım ve elbette seçimi size bırakalım.



Venice Ekonomik simülasyonlarda bilgisayarınızı yenip durmaktan sıkılmadınız mı?

Geliştirici: Cryo Dağıtım: Cryo Kredi Kartı: Evet

Son olarak bahsetmek istediğimiz multiplayer online oyun ise, bir ticaret oyunu. 3D olarak yaratılmış 16. Yüzyıl Venedik'inde canlandırdığınız tüccar karakteri ile serbestçe dolaşabiliyorsunuz ve diğer tüccarlarla etkileşime geçerek mal alıp satarak kar etmek ve ününüzü yürütmek peşinde koşuyorsunuz.



Oyun Cryo'nun Scol isimli, 3D motorunu kullanıyor. Bu motor sayesinde internet üzerinde online gezilebilecek kadar hafif ama görünümü unreal'ı aratmayacak kadar güzel 3D ortamlar yaratılabiliyor. Sistemin tek eksiği, bina içlerine girip çıkmak için küçük yüklemeler yapması. Ancak bu sistem sayesinde evinizde olmadığınızda bile, Venice'nin web sayfasından sadece adınızı ve şifrenizi girerek başka bir bilgisayarla oyuna kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Zaten oyunda önemli olan, doğru insanlarla doğru ticari ilişkileri kurmak olduğu içi ve bu oyunda insalar binaların içine girmek yerine çoğnlukla açık alanlarda dolaşamayı seçtikleri için siz de bir müddet sonra bazı zorunlu ihtiyaçlar dışında binalara girmek gereği duymuyorsunuz. Dolayısı ile yükleme derdinden kurtuluyorsunuz.



Venice, 3D ortamda chat yapılmasını sağlayan Cryo-polis'in kullandığı Scol motoru ile oluşturulmuş, ilginç, sade, mütevazi bir oyun ancak oyunda devamlı seçiimler, refarondumlar yapılıyor ve oyuncuların verdiği oylara göre oyunun çehresi değişebiliyor. Sık sık mail kutunuza "merhaba Venedik vatandaşı, şu konudaki oyun nedir?" diye bir mail gelebiliyor ardından ise "merhaba Venedik vatandaşı. Son oylamaya göre bundan sonra oyunda şöyle şöyle değişikliklerle karşılaşabilirsin veya yeni bilmem ne görevlisi şu şahıs vs..." gibi sonuçlarla karşılaşıyorsunuz. Ilginç, dinamik, yaşayan bir dünya yaratmış Cryo. Tebrik ediyor ve yaratıcılıklarının karşısında saygıyla eğiliyorum.

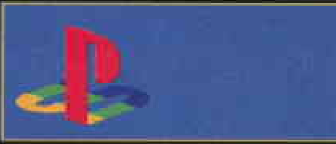




İNCELEMEYE BAŞLIYORUZ...

BAŞLIYORUZ

Yine acımasızca eleştirdik. Yumduk gözümüzü açtık ağzımızı, ne bulduysak söyledik. Yine de itiraf etmek gerekirse bu ay oynadığımız oyunların pek çoğundan bir hayli memnun kaldık. Hatta kısa kısa bölümünde bile hafif hoşlandığımız oyunlar bulunduğunu itiraf etmeliyiz belki de. Üstelik bu kadar dengeli oyun dağılımının olduğu başka bir aya da rast gelmemiştik. Strateji, simülasyon, yarış, adventure, RPG, FPS... hepsinden biraz var bu ay. Umarım hem okurken eğlenirsiniz hem de incelemeler işinize yarar ve hoşlanacağınız oyunları seçmenize yardımcı olur.

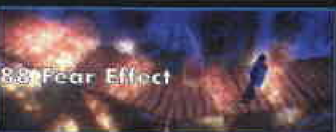












TOP 10

PC		Playstation	
Age of Empires 2	42	Clock Tower	25
Championship 2000	30	Gran Turismo 2	14
TZAR	18	Resident Evil 3	12
Fifa 2000	14	Medal of Honor	11
NBA Live 2000	13	Medievil	9
Sims	11	Rally Cross 2	5
SWAT 3	10	Tarzan	4
Grand Theft Auto 2	8	Castlevania	4
Tiberian Sun	8	Final Fantasy 8	2
Quake 3	6	Driver	1



SOLDIER OF FORTUNE

Kafa dağıtmak için ideal bir oyun...

Yapım: Raven Software | **Dağıtım:** Activision | **Tür:** FPS | **Web:** www.ravensoft.com

Raven ilginç bir firma vesselam! Adamlar oyun motoru geliştireceğiz diye kasmıyorlar pek, doğrudan ID Software tarafından geliştirilenleri alıp cilalıyor, sonra da bunlarla bir güzel oyunlar yapıyorlar. Bence çok akıllıca... Sonuçta oyunun grafik güzelliği önemli olabilir ama, bir oyun sadece grafiklerden ibaret değildir. Öyle olsa, gider grafikerin Mac'inde Quark Express ile oynardım. Ama Raven her zaman için vasatın çok üstünde atmosfere ve oynanabilirliğe sahip oyunlar yapmayı beceriyor, hele de FPS türü söz konusu olduğunda. Heretic ya da Hexen serilerini oynamış olanlarınız ne demek istediğimi anlamıştır, bunlar ya Doom ya da Quake motoruyla yapılmış oyunlardı ama, hepsi birer klasik oldular. Şimdi de önümüzde yine Raven yapımı bir oyun var, Soldier of Fortune. Ve eminim ki bu oyun özellikle "bazı" açılardan tam bir klasik olacaktır. Bu "bazı" açılara gelmeden önce oyun motoruna bir göz atalım. Raven artık eskidiği düşünülen Quake 2 motorunu almış, üzerinde biraz çalıştıktan sonra GHOUL adını verdikleri kendi grafik motorlarıyla birleştirmiş. Sonuç gerçekten çok ilginç. Grafik kalitesinin yüksek olması dışında, animasyonlar ve çizimler gerçekten mükemmel. Bunun haricinde oyun motoru özellikle atışları ve etkilerini hesaplamakta etkileyici bir performans gösteriyor. Mesela, bir düşmanın elindeki silahı ya da kafasındaki miğferi uçurmak mümkün, ama tabii bu kadarla kalmıyor.

Gerçek dünya, gerçek asker...

"Soldier of Fortune" tam olarak paralı asker anlamına geliyor, ancak burada aklınıza lejyonerler ya da kadrolu askerler gelmemeli. Başta Amerika olmak üzere dünyanın pek çok ülkesinde ordudan emekli olan ya da başka sebeplerle ayrılan tecrübeli askerler "yeteneklerini" uluslararası pazara sunarlar. Bazıları sadece yasal hükümetler için çalışır, bazıları ise aldıkları çekin üzerinde kimin imzası olduğunu umursamaz. Bu oyun için Raven yapımcıları farklı bir yol izlemeye karar vermişler ve işte bu "uzmanlardan" biriyle danışmanlık yapması için anlaşmışlar. Oyunda canlandırdığınız "John Mullins" gerçek bir "uzman" ve hem oyuna danışmanlık ediyor hem de ana karakter olarak rol alıyor. Adamımız fakir bir çiftçinin oğlu, okuyacak ya da iş kuracak imkanlara sahip olmadığından genç yaşta Amerikan ordusuna katılmış. Orduda özellikle ilkyardım ve komando taktikleri üzerine eğitim aldıktan sonra, Vietnam savaşına gönderilmiş. Vietnam elemanın bildiği hemen herşeyi öğrendiği savaş olmuş, burada özel kuvvetlere dahil olmuş ve tam üç dönem görev yapmış, başarılarından dolayı bir sürü üstün hizmet madalyası aldığı gibi, Viet Cong yönetimi tarafından da kafasına büyük bir ödül konmuş. Bu adamın hayatının cehennemde geçtiğini söylemek yanlış olmaz ama, kurtulmayı da başarmış ve kırkiki yaşında övgülerle dolu bir sicille ordudan emekli olmuş. Bundan sonra ise, en iyi bildiği işi yapmaya devam etmiş. Genellikle dünya devletlerinin legal güç kullanmaya çekindiği "hassas" olayların çözüme kavuşmasında önemli roller oynamış, Üçüncü Dünya Ülkeleri tabir edilen bölgelere çok fazla yolculuk ettiğini söylemek yetecektir sanırım. İşte S.O.F. için böyle "profesyonel" bir adamdan yardım alan Raven, sonuçta oldukça gerçekçi bir oyun üretmeyi başarmış.





Güçlü bir sistem gerekli...

Soldier of Fortune, çalışmak için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyaç duyuyor. Tabii grafik, ses ve zorluk gibi unsurları en ince detayına dek ayarlama imkanınız var ama, herşeyi sonuna kadar kapatırsanız o zaman da bu oyundan zevk almanız güçleşir. Öncelikle işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, ayrıca oyun NT 4.0 üzerinde de çalışabiliyor ancak, Service Pack 5 güncellemesinin yapılmış olması şart. Windows 2000'e gelince, maalesef bu sistemin kullanıcıları oyunu çalıştırmakta oldukça zorlanabilirler, bunun sebebi ise pek çok yaygın ekran kartının Windows 2000 sürücülerinde sorunlar bulunması. Eğer 2000 kullanıyorsanız ve oyunu çalıştıramıyorsanız o zaman ekran kartınızın orijinal sürücülerinin en yeni versiyonlarını kurmayı denemelisiniz, tabii DirectX 7.0 sürücülerinin de kurulu olması şart.



Gereken minimum donanım ise şöyle; en az Pentium sınıfı 233 MHz işlemci, 64 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, sabit disk üzerinde 700 MB civarında boş alan, OpenGL destekleyen yüksek kapasiteli bir grafik kartı, ses





kartı, mouse. Eğer oyunu tüm grafik detaylar açıkken düzgün bir biçimde oynamak istiyorsanız o zaman bu listedekileri ikiyle çarpmanızda fayda var, çünkü oyunun bazı kısımlarında ortam gerçekten çok kalabalıklaşıyor ve güçlü bilgisayarlar bile zorlanabiliyor. Burada özellikle grafik kartı büyük önem taşıyor, yeni nesil güçlü kartlardan birini kullanmıyorsanız oyunu çalıştırmanız bile mümkün olmayabilir. Bunun haricinde oyun LAN ve Internet karşılaşmalarını da destekliyor, tabii yüksek hızlı bir bağlantınız yoksa bunu denemek zaman kaybı olabilir.

Kurşun yağmuru...

S.O.F. alışılmışın biraz dışında bir FPS, öncelikle çatışmalar çok şiddetli geçebiliyor ve silahlar gerçek hayattakine benzer güçte tasarlanmış. Zırhınız ve sağlığınız tam dolu olsa bile yakın mesafeden bir pompalıya hedef olmak ya da üzerinize ateş açan bir grubun ortasına atlamak sonunuz olabiliyor. Tabii bu durum zorluk seviyesi artırıldığında daha da kötüleşiyor, üstelik silah ve envanter kapasiteniz de buna uygun olarak azalıyor. Düşman yapay zekasına gelince, burada bazı zayıflıklar söz konusu, karşılaşılan tiplerin hareketleri ve çıkış noktaları önceden belirli, bu yüzden Unreal tarzı "öğren-ara-avla" cinsi bir yapay zeka mevcut değil. Ancak "kötü" adamların da silahları boşalıyor, yaralanınca ya da silahları düşünce etkisiz hale geliyorlar. Öte yandan oyunda sadece onlar yok, etraftaki sivilleri, polisleri ya da müttefik askerlerini vurmamaya dikkat etmelisiniz. Silahların farklı hedefler üzerindeki etkileri ve menzilleri de iyi ayarlanmış, mesela zırhlı bir adama uzaktan pompalıyla saldırmak herifi gıdıklamaya bile yetmiyor. Ama koluna ya da kafasına bir kurşun yemesi bambaşka bir etki yaratabiliyor. Hazır konu açılmışken, bu oyun bugüne dek gördüklerimin arasında en kanlı ve vahşi olanı: Tıpkı gerçek bir çatışma gibi kurşunlar uçuşuyor, kollar bacaklar kopuyor, kafalar patlıyor, yaralılar inliyor, alev alanlar haykıra haykıra bir hâl oluyor. Aslında oyundan "kan ve vahşeti" kaldırmak, hatta buna bir şifre koymak da mümkün ama, yine de çok küçüklerin pek oynamamasında fayda var gibime geliyor. Ama tabii benim bu sözlerim tam tersi etki yapacak ve çoğunuz koşa koşa oyunu almaya gidecek, tabii daha almadıysanız, onun da farkındayım hani. Belki de televizyonların ve gazetelerin bile ağzına kadar kanla dolu olduğu böyle bir çağda, bu oyunun biraz şiddet içerdiğini söylemek de anlamsız.



Sessiz ve derinden...

Oyunun bir başka ilginç yanı da özellikle bazı görevlerde sessizliğin çok önem taşıması, genellikle varlığınızı zamanından önce belli etmek işinizi çok zorlaştırabiliyor. Ayrıca uzun süren ve çok gürültü çıkaran çatışmalar bölgeye daha fazla düşmanın akın etmesine sebep oluyor. (Ne kadar gürültü ettiğinizi ekranın alt kısmındaki "gürültü dedektörü" gösteriyor.) Oyunda sesler çok detaylı ve önemli, özellikle çatışmaların yoğun olduğu zamanlarda arka plan gürültüsü tam bir savaş atmosferi yaşatıyor. Ayrıca eğer istenirse müzikler duruma uygun olarak dinamik bir biçimde değişebiliyor ancak, bence o kadar gürültü arasında müziği kapatmak daha sağlıklı bir karar olur. Oyunun grafikleri gerçekten de oldukça güzel ve detaylı, ara sahneler de oyun içi grafikler kullanılarak yapılmış. Belki çok yoğun bir senaryo yok ama özenle yapılmış ara sahneler ve oyunun genel akışı, insanın ilgisini yüksek tutmayı başarıyor. Sonuç olarak S.O.F. iyi bir oyun; hatta bence türünün en iyilerinden biri! En azından bir oyunda olsun .44 Magnum tabancasının gerçek gücünde oyuna yansıtıldığını görmek de beni ayrıca mutlu etti.





Mad Dog

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Gerçekten çok iyi, özellikle karakter animasyonları ve silah efektleri kusursuz denebilir. Seviyeler biraz daha detaylı tasarlanabilirdi.

Ses ve Müzik

Ses efektleri çok gerçekçi yapılmış. Arka plan sesleri ise atmosferi doğrudan etkiliyor. Müzik iyi, en büyük özelliği dinamik olması.

Oynanabilirlik

Siz ne kadar isterseniz o kadar zor olabilen bir oyun bu... ve zorlaştıkça zevki de o denli artıyor.

Atmosfer

Gerçekçi mekanlar ve düşmanlar, ayrıca iyi tasarlanmış ara sahneler insanı bağlıyor, özellikle de uzaylılardan bıktıysanız.

LEVEL Notu %94

Alışılmışın dışında bir oyun. Normalden daha gerçekçi ve bir o kadar da şiddet içeriyor. Yapay zeka dışında pek zayıf bir yanı yok.

Minimum: P-233, 64 MB RAM, 700 MB HDD, 3D Grafik kartı

Önerilen: P/2-500, 128 MB RAM, 900 MB HDD, 3D Grafik kartı

Grafik: OpenGL

Multiplay: WON.Net

Extra: DirectSound 3D

Alternatif

Half Life

Sayı/Puan — Ocak 99 10/10

MIGHT AND MAGIC VIII

Might and Magic fanatiklerine yeni karakterler, büyüler ve yaratıklar...

Yapım: New World Computing **Dağıtım:** 3DO **Tür:** Fantasy Role Playing **Web:** www.3do.com

Bazı oyunlar vardır, size garip bir zevk verirler, oynamadan rahat edemezsiniz. Gece uyumadan önce karakter(ler)inizi ve sizi bekleyen maceraları düşünürsünüz. Yolda kağıtlara aldığınız notları inceler ve karakter(ler)inize bir yol çizersiniz. İşte Might and Magic serisi



de birçok oyuncunun, oyundaki karakterlerle bütünleşebilmesini başarıyor. Elbette oyun Diablo veya Baldur's Gate gibi oyunların gölgesinde kalabiliyor, ancak yine de bu oyun size bambaşa heyecanlar yaşatabiliyor; Dark Elf'ler, Dwarf'lar, Dragon'lar, Minotaur'lar, Cyclop'lar ve diğer birçok fantastik yaratıkla sadece bu oyunda birebir kapışabiliyorsunuz. Kimi zaman Dwarf'ların yer altı şehrinde geziniyor, kimi zaman Elf'lerin ormanlarında dolaşıyor ve Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik kitaplardaki ortamı en iyi bu oyunda yaşayabiliyorsunuz. Might and Magic serisi sadece bu özelliğiyle bile oldukça çekici.

Serinin 8. bölümü olan Day of the Destroyer'da da Jadame ülkesini kötü güçlerin elinden kurtarmaya çalışıyorsunuz. Serinin



önceki bölümleri olan 6 ve 7'nin aksine MM8'de oyuna sadece bir karakterle başlıyorsunuz. Bu karakteriniz ana karakteriniz oluyor ve oyunda rastladığınız NPC'leri eğer ikna edebilirseniz kendi partinize katabiliyorsunuz. Yanınıza en fazla 4 karakter katabiliyorsunuz, ve bu karakterleri istediğiniz zaman da partinizden çıkarabiliyor ve tekrar alabiliyorsunuz, bu konuda bir sınırlama yok, sadece ana karakterinizi çıkaramıyorsunuz. Bu yüzden oyuna başladığınız ana karakterin seçimi oldukça önemli.

Dark Elf'lerin cazibesi

Biliyorum, Dark Elf karakterler herkesin ilgisini çekecek ve bu karakterle oyuna başlamaktan kendinizi alamayacaksınız. Ancak oyunun daha başlarında Cauri Blackthorne adlı en güçlü Dark Elf karaketini (Level 50) kurtarıp (Murmurwoods haritasında taşa dönüşmüş bir şekilde kurtarılmayı bekliyor) partinize katabiliyorsunuz. Cauri'yi kurtardığınızda ana karakterinizin Level 15 civarında olabileceği düşünülürse ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Cauri öğrenebileceği yeteneklerin hemen hemen tü-



münde en üst seviyede (Grandmaster veya Master), bu yüzden oyunun başlarında size inanılmaz derecede faydalı olacak. Caur! gibi bir karakter varken oyuna Dark Elf karakterle başlamak bu açıdan pek de mantıklı değil. Benim tavsiyem oyuna Knight veya büyü olayına önem veriyorsanız Necromancer karakterle başlamak. İdeal parti Dark Elf, Necromancer, Cleric, Knight ve Dragon'dan oluşan bir parti gibi görünüyor. Bu arada yeri gelmişken karakter sınıflarından da biraz bahsedelim.

Karakter sınıfları

Cleric: Body, Mind ve Spirit büyülerinin yanı sıra Light Magic'de de Grandmaster olabilen bu karakter sınıfının her partide bulunması gerekiyor. İyileştirme, korunma ve güçlendirme büyülerine özellikle oyunun sonlarında çok ihtiyacınız olacak. Silahlardan sadece Mace'de Master olabilen Cleric, zırh olarak Chain (Expert) giyebiliyor ve Shield'da da Master seviyesine yükselebiliyor. Cleric'inize bunların dışında Learning ve Meditation yeteneklerini kazandırmayı ve Personality puanını mümkün olduğunca yükseltmeyi unutmayın.

Dark Elf: MM8 ile ilk defa karşımıza çıkan bu karakter sınıfı serinin eski bölümlerindeki Archer sınıfının yerini alıyor. Hem büyü hem de savaşma özelliklerine sahip Dark Elf'ler ayrıca Dark Elf Ability adında özel bir yeteneğe sahipler. Bu özel yeteneklerde dört tane büyü bulunuyor. Bunlardan Glamour Merchant puanını yükseltirken Traveler's Boon Torchlight, Wizard Eye ve Fether Fall büyülerini aynı anda yapıyor, Blind düşmanlarınızı belli bir süre için kör edip hiçbir şey yapamamalarını sağlıyor ve



Darkfire Bolt da Dark ve Fire karışımı bir büyü ve oldukça yüksek hasarlar verebiliyor. Dark Elf'ler çok zengin bir yetenek yelpazesine sahipler; Merchant, Disarm Trap, Bow ve Chain yeteneklerinde Grandmaster olabiliyorlar. Özellikle Disarm Trap çok önemli. Ayrıca Elemantal büyüler olan Fire, Air, Water ve Earth büyü sınıflarında ise Master seviyesine kadar yükselebiliyorlar. Silah olarak Bow'un yanında Sword ve Dagger (ikisinde de Master olabiliyor ve iki silah birden kullanabiliyor) veya Spear verin. Ayrıca kalkan (Expert) da kullanabiliyor, ancak iki silahın aynı anda vereceği hasarı tercih edin. Bu kadar geniş bir yetenek yelpazesine sahip olan Dark Elf doğal olarak Personality dışında tüm statlarda yüksek olmalı, özellikle Speed, Accuracy ve Might'da, büyüye önem vereceksenız Intellect puanlarını da artırmalısınız.

Dragon: MM8 ile nihayet partimize bir Dragon da katabiliyoruz ki, oyunun en çekici özelliklerinden biri de bu. Dragon silah veya zırh taşıyamamasına rağmen oldukça güçlü. Aynı zamanda Perception ve Identify Item gibi iki çok önemli yetenekte de sadece Dragon Grandmaster (GM) seviyesine (Minotaur da GM Perception öğrenebiliyor) kadar yükselebiliyor. Learning'de de GM olabilen Dragon'a ayrıca Master seviyesi Meditation ve Body Building ile Expert Regeneration özelliklerini kazandırın. Bu özellikleri verdikten sonra Level atladıkça kazandığınız puanları Dragon'un sadece Dragon Ability yeteneğini artırmakta kullanın. Dragon'un özel yetenekleri, kastedilen yaratıkların korkup büyünün etkisi sürdükçe paniğe kapılıp kaçmalarını sağlayan Fear, tüm partinin uçmasını sağlayan Flight (Fly büyüsü ile aynı), Dragon Breath'ın gelişmiş bir versiyonu olan Flame Blast ve dragonun kanatlarını çırparak düşmanlarını geri püskürtüp sonra da Flame Blast kastetmesini sağlayan (partinizin de bundan hasar almaması için) Wing Buffet'den oluşuyor.

Knight: Knight'sız Might and Magic olmaz. Her ne kadar bire bir dövüşte Dragon'un gölgesinde kalsa da, Knight yine en güçlü zırh ve silah özelliklerine sahip. Sword ve Spear'de GM olabilen Knight, bu seviyelerde aynı anda iki silah birden kullanabilirken GM Plate giyebiliyor ve GM Shield da kullanabiliyor. Bir elde Sword diğerinde Spear kullanmak daha mantıklı görünüyor, zira bu iki silahta da GM seviyesinde Skill puanınız kadar Armor Class'ınızı (AC) artırıyor (en az 20). GM seviyesindeki Shield skill'i ise AC'nizi en az 20 arttırıyor. Ama yaratıklara daha fazla hasar vermek daha önemli tabii. Knight ayrıca Axe ve Mace silahlarında da Master olabiliyor, ama Sword ve Spear varken bunlara gerek yok tabii. Knight'ınıza kazandırmanız gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Repair Item ve Armsmaster, Master sevi-





yesi Bodybuilding ve normal Learning. Özellikle Armsmaster yeteneğini mümkün olduğunca arttırmaya çalışın, çok işe yarıyor.

Minotaur: MM7'de başımızı oldukça ağrıtan Minotaur'ları MM8'de artık partimize katabiliyoruz. Her ne kadar Knight kadar iyi bir savaşçı olmasa da yine de bir deneyin. Minotaur silahlardan sadece Axe'da GM seviyesine yükselebiliyor. Staff, Spear ve Mace'de ise Master olabiliyor. Zırhlardan Chain ve Plate'de Master olabilen Minotaur kalkan kullanamıyor. Bu yüzden bir elde tek elli bir balta ve diğerinde de Spear kullanın. Minotaur aynı zamanda büyü de yapabiliyor, ancak Spirit, Mind ve Body büyülerini sadece Expert seviyesinde kullanabiliyor, kısaca bir işe yaramıyorlar. Disarm Trap, Body Building ve Armsmaster Master seviyesine çıkabilen Minotaur Perception'da ise GM olabiliyor. Tüm bunlar dikkate alındığında kesinlikle tercih edilmemesi gereken bir karakter sınıfı.

Necromancer: Daha önceki MM serilerindeki Sorcerer'ın yerini MM8'e Necromancer alıyor. Tek farkı Dark Magic büyülerini sadece Necromancer'ın yapabilmesi. Oyundaki en güçlü büyüleri yapabilen Necromancer özellikle fiziksel hasarlara karşı dayanıklı yaratıklarda en büyük kurtarıcınız. Fire, Air, Water, Earth ve Dark Magic'de GM olabilen Necromancer silah olarak Master seviyesi Staff kullanabiliyor ve zırh olarak da sadece Expert seviye Leather giyebiliyor. Necromancer'ınıza öğretmeniz gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Learning, Meditation ve Alchemy. Alchemy yeteneği ile en güçlü iksirler olan Black Potion'lar yapabilirsiniz, bu iksirler Might, Endurance gibi özelliklerinizi 50 puan birden arttırabiliyor. Necromancer'ın özellikle Intellect puanlarını arttırmaya çalışın. Oyunun ilerki aşamalarında kazandığınız Skill puanlarını Dark Magic için kullanın.

Troll: Yine MM7'de kapıştığımız Troll'leri bu defa partimize de katabiliyoruz, ancak Minotaur gibi pek de kullanışlı olmayan ve üstün özellikleri olmayan bir karakter sınıfı. Staff ve Mace silahlarında GM, Sword ve Axe'da ise Master seviyesine çıkabilen (Master Sword'u tercih edip iki Sword birden kullanın) Troll, GM Leather ve Expert Chain giyebiliyor (Leather tercih edin). Troll'ün diğer kazanabileceği özellikler ise GM seviyesi Bodybuilding ve Regeneration ile Master seviyesi Repair Item ve Armsmaster. Knight'tan daha yüksek Hit Point'e sahip olabilen Troll, ne var ki Knight kadar iyi bir savaşçı değil, silah ve zırh konusunda Knight'ın çok gerisinde kalıyor, bu yüzden mutlaka Knight tercih edin.

Vampire: MM8'in yeni karakter sınıflarından biri, hem büyü yeteneklerine sahip hem de iyi silah kullanabiliyor. Spirit, Mind ve Body büyülerinde Master seviyesine kadar yükselebilen Vampire, silah olarak da Grandmaster Dagger, Master Sword, Expert Axe ve Mace kullanabiliyor. Zırh olarak Master Leather ve Expert Chain giyebilen ve Master Shield kullanabilen Vampire'ler ayrıca Vampire Ability denen özel yeteneklere sahipler. Bu özelliklerden Lifedrain, kastedilen karakterden hit point çalıp kendi karakterinize katıyor, Levitate büyüsü tehlikeli yerlerden partinizin hasar almadan geçmesini sağlıyor, Charm büyüsü etraftaki yaratıkları zararsız hale getirirken, Mistform ise vampirinizin fiziksel hasar almamasını ve verememesini sağlıyor. Vampirinize kazandırabileceğiniz diğer özellikler ise GM Identify Monster ve Master Alchemy ile Regeneration. Her ne kadar değişik ve faydalı gibi görünen özelliklere sahip olsa da, partinizde bir vampirin olması lüksüne sahip olmayın.



İdeal parti ve tavsiyeler

İşte karakterler böyle, ideal parti olan Cleric, Dark Elf, Dragon, Knight ve Necromancer'ı çeşitli nedenlerle bozmanız gerekebilir. Mesela lineer görevlerden birinde Overdune adlı bir Troll'ü partinize alıp Alvar'daki Merchant'la konuşturmanız gerekiyor. Bu görevi yerine getirdikten sonra hemen bu karakteri partinizden çıkarabilir ve daha önce çıkardığınız karakteri geri alabilirsiniz. Ayrıca 50. Level karakterleri de partinize katma şansı yakalarsanız bunu sakın kaçırmayın. Mesela 50. Level bir vampir olan Artorius Veritas'ı bazı görevler için yanınıza katabilirsiniz (özellikle tuzaklarla dolu olan yerlerde Levitate büyüsü çok işe yarıyor, bu büyüyü kastedip vampiri hemen partinizden çıkartabilirsiniz de).

Biraz da oyunun geçtiği yerlerden bahsedelim. Jadame haritası 9 bölgeye ayrılmış durumda, bunlara Dagger Wound Island, Ravenshore, Alvar, Murmurwoods, Garrote Gorge, Ravage Roaming, Shadowspire, Ironsand Desert ve Regna. Ayrıca bu haritalara dağılmış portallardan Plane of Air, Earth, Fire ve Water'a ulaşabiliyorsunuz. Bölge ve dungeon sayısı serinin önceki bölümleri olan MM6 ve MM7'ye göre oldukça az, MM6'da mesela 15 bölge vardı ve herbirinde birçok dungeon vardı. MM7, MM6'ya göre oldukça kısaydı, MM8 ise MM7'den bile çok daha kısa. MM6'da kolayca Level 100 ve üzerine çıkabilirken MM7'de Level 60-70 civarında oyunu bitire-



biliyordunuz. MM8'in bu kısalığı yüzünden kazanabileceğiniz experience puanları da çok daha düşük oluyor. Oyundaki Level 50 karakterler bu durumu biraz dengeliyor gibi, ancak oyunun başlarında partinize katacağınız Level 50 bir karakter (Cauri Blackthorne gibi) oyunun çok kolaylaşmasına neden oluyor. O yüzden bu karakterleri ana karakteriniz en az Level 30 olduktan sonra partinize katın. Ayrıca Dragon karakterler de diğer yaratıklar karşısında çok güçlü kalıyor, oyunun başında Garrote Gorge'da partinize katabileceğiniz Ithilgore, Level 30 (Brimstone) veya Level 50 (Duroth the Eternal) bir dragonu partinize katana kadar sizi fazlasıyla idare edecektir. Oyunun başında partinizdeki tüm elemanlara mutlaka Bow skill'ini kazandırın. Bu sayede düşmanlarınızı yanınıza bile yaklaşamadan kolayca avlayabilirsiniz, vur-geri kaç taktiği en önemli taktiğiniz olacak. Ayrıca derenin karşı kıyısına geçip (köprüden veya Water walk büyüsü ile olabilir) veya denizden veya havadan düşmanlarınızı oklamak da gayet hoş olabiliyor. Oyunun başlarında mutlaka öğrenip en üst seviyeye getirmeniz gereken diğer yetenekler ise Air ve Water büyüleri (Town Portal, Fly ve Invisibility için) ile Disarm Traps, Perception, Merchant, Identify Item ve Repair. Oyunu bitirmek için mutlaka tamamlamanız gereken görevlerin yanı sıra karakterleriniz için promosyon görevleri ve istemediğiniz kadar çok yan görev var. Bu görevlerin çoğu ise maalesef yine A'daki B eşyasını C'ye götür şeklinde. Obelisk ve Arcomage Quest'i de yine var. Arcomage oyununa yeni kartlar eklenmiş, ancak 6-7 oyundan sonra sıkıcı olabiliyor.

Arabirim geliştirmeleri

Oyunun arabiriminde de bazı geliştirmeler var, herşeyden önce görülebilir alan genişletilmiş, yandaki bar kaldırılmış, sağ üstteki kuru kafa simgesi ile büyülerinizi atabiliyorsunuz. En soldaki karakter simgesi ise o an partinizdeki aktif büyüleri gösteriyor. Ayrıca haritalarda köydeki evlerin isimleri de yazıyor, her noktaya kendi özel notunuzu ekleyebiliyorsunuz. Ayrıca her skill'in ustaları diğer ustaların nerede olduklarını söylüyor, mesela Expert Bow hocası, Master ve Grandmaster hocaların isimlerini ve nerede olduklarını söylüyor. Ayrıca çoğu simgeye sağ tuşla tıklayıp ek bilgi alabiliyorsunuz. Kısaca oyun oldukça kolaylaştırılmış. Müzikler de opera tarzından ziyade daha çok gotik ve karanlık, özellikle girdiğiniz zindanlarda iyi bir atmosfer yakalamanızı sağlıyor.



Might and Magic atmosferi

MM8'in yeni karakterleri, büyüleri, silahları ve yaratıkları benim gibi sıkı Might and Magic fanatiklerini fazlasıyla tatmin edecek düzeyde. En azından Diablo 2 veya yeni Lith-tech Engine kullanacak ve bizi nihayet bu kabak tadı vermeye başlayan grafiklerden kurtaracak Might and Magic 9 çıkana kadar sizi idare edecektir. MM9'da umarız artık oynadığımız karakterleri dışarıdan görebiliriz, bu zira bir FRP oyununda çok önemli, MM serisinin en önemli eksiklerinden biri bu, karakterlerinizle tam olarak bütünleşemiyorsunuz. Oyuna 65 puan verdim, ama bu demek değil ki MM8 kötü bir oyun. Benim için en azından Nox'tan daha iyi bir oyun (değil Diablo 2'ye, birincisine bile rakip olamayacak Nox'a 86 veren arkadaşların yüzünü Diablo 2 çıkınca görmek istiyorum). Solitaire de mesela 100 üzerinden en fazla 10 puan alabilir, ama yine de dünyanın en çok oynanan oyunlarından biridir. Bir oyunun sağlam bir karakteri ve karizması olmalı, tıpkı gerçek bir insan gibi. Might and Magic serisi de işte böyle.

Blackbird

Alternatif

Might & Magic 7

Sayı/Puan *Mart 98 3/5*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler ve animasyonlar artık hiçbir şekilde tatmin edemiyor ve dört sene öncesini hatırlatıyor.

Ses ve Müzik

Sesler fena sayılmaz, yaratıklar fazla gürültü çıkarmıyorlar, müzikler 3DO'dan beklenildiği üzere oldukça atmosferik.

Oynanabilirlik

Yaratıklar pek de zorlu değil, bir süre sonra anlamsız bir şekilde sağa sola koşturduğunuzu hissediyorsunuz.

Atmosfer

Oyun iyi ama 3DO artık daha sürükleyici hikayeler bulmak ve karakter etkileşimleri yaratmak zorunda.

LEVEL Notu %65

Might and Magic serisinin yeni karakterler, büyüler ve yaratıklar sunan son bölümü sadece serinin fanatiklerine hitap ediyor, onlar için de oyun oldukça kısa.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 4X CD, 375 MB sabitdisk alanı

Önerilen: Pentium 200, 64 MB RAM, 8X CD, 375 MB sabitdisk alanı

Grafik: Software – Hardware Direct 3D – 640 x 480 çözünürlük

Multiplay: Yok

Ekstra: 3D ses, EAX ve A3D

MESSIAH

Dünyayı kurtaracak olan mesih bu oyundaki gibi bir şey mi? Öyle olmaması için birkaç sebep var.

Yapım: Shiny Entertainment **Dağıtım:** Interplay **Tür:** Aksiyon **Web:** www.interplay.com

Bazı oyunlar gerçekten çok iyidir, oynamayı bitirip yazmaya başladığınızda hiç tereddütsüz övmeye başlarsınız. Bazı oyunlar da gerçekten başarısız olur, onları yazmak da ayrı bir keyiftir. Hiç rahatsızlık duymadan oyunun saçmalığına eşdeğer saçmalıkta yorumlar yapabilirsiniz. Messiah'ın en kötü yanı bazı açılardan kendini aşmış bazı açılardansa bütünüyle beceriksiz görünmesi; tabii bu yorum sadece bu oyun hakkında yazı yazması gerekenleri ilgilendiriyor. Oyunu oynayacak olanları ilgilendiren bir şey söylemek gerekirse, ki gerekir, ismi kadar iddialı olmasa da Messiah'ın vaadettiği birçok şey var. Ne yazık ki bunların başında bug'ları geliyor.

Gerçekten de bu oyunun en önemli sorunlarından biri bug'ları. Hani bazen kendinize bir oyunu oynamak için 1 saat filan zaman verirsiniz ama sonra bilgisayarın başından kalkamadığınız için bu süre bilinmeyen bir tarihe kadar uzar. İşte Messiah'ın böyle bir sorunu yok, ortalama olarak yarım saatlik aralıklarla bir böcek ortaya çıkıp oyunu kilitliyor ve böylece gündelik hayatınıza dönem fırsatı veriyor.



Gencim, güzelim...

Oyunun çok da ilginç olmayan bir hikayesi var. 2000'li yıllarla birlikte kaosa sürüklenen bir dünya, kendini her şeyin tek hakimi ilan eden bir şeytan ve ona hizmet eden yoz insanlara karşılık Tanrı tarafından işleri düzeltmek için gönderilmiş bir melek; Bob. Çok kısa bir süre önce Omikron'da gördüğümüz beden değiştiren ruh fikri burada da karşımıza çıkıyor. Zaten melek Bob'un kendi fiziksel şartlarıyla böyle ciddi bir savaşa soyunması mümkün olamazdı. Çünkü adamımız kendi bedenindeyken sevimli bir ördek yavrusunu andırıyor ve küçücük kanatlarıyla uçabildiği saniyeler dışında yapabildiği fazla bir şey yok. O yüzden her fırsatta gizli silahınızı kullanacak, yani beden değiştireceksiniz. Beden değiştirmenin bir faydası da o bedende kaldığınız süre içinde kendi saldırı gücünüzü tekrar kazanma şansınız olması. Kullandığınız bedenin sağlığını vitamin hapı yutar gibi kendinize akıtabiliyorsunuz. Messiah'taki beden değiştirme işlemi Omikron'dakinden oldukça farklı. Burada bir düşmanla savaş halindeyken bile gidip onun bedenine girebiliyorsunuz. Böylece işiniz bittiğinde eski halinize dönüp düşmanı yok etme şansınız olabiliyor. Sonuç olarak karşınıza çıkan herkes olma şansınız var ve Bob olarak size bahşedilen en önemli yeteneğiniz bu.

Yetenekli de sayılırım...

Oyun piyasaya çıkmadan önce yapılan reklamları bunun bir shooter olacağı izlenimi veriyordu ama Messiah'a türler arası bir oyun demek de mümkün. İçinde aksiyon, adventure, ve platform oyunlarının özelliklerini taşıyor. Oyun içinde heyecan verici silahlı çarpışmalar da var ama genellikle yapmak durumunda kalacağınız şey bir kapıyı açmak için gerekli olan düğmeyi aramak ya da platformlar arasında zıplayarak ilerlemek olacak. Oyun lineer olara gelişiyor, yani yapacağınız şeylerin sırası önceden belirlenmiş durumda ama bir level içinde araştırabileceğiniz çok sayıda mekan olması ve bunların kendi içinde zaten mantıksal bir sıralamayı takip etmesi tekdüzeliği ortadan kaldırıyor. Ama bilirsiniz, bir oyunu tekdüze yapan tek şey olayların sıralı gittiğini bilmek değildir. Bir noktadan sonra kendinize bakıp şuradan da zıplayayım, şu adamı da haklayayım, şu bulmacayı da çözeyim demekten sıkıldığınızı farkedeceğiniz an çok da uzakta değil. Messiah, bölümler ilerledikçe gelişip, zorlaşan ve daha karmaşık bir hale gelen bir oyun değil.





Oyunun sonlarına geldiğinizde bile hala ilk bölümde yaptığınız şeyleri tekrarlamaktan sıkılmanız kaçınılmaz olacak. Ama sıkı bir bulmaca meraklısıysanız ve platform oyunlarını seviyorsanız çok da sorun değil, zira Messiah sizin gibi birinin daha keyfini kaçırmaya başlamadan biten, oldukça kısa bir oyun.

Messiah'ın kontrollerini çözmek ve oyuna hakim olabilmek için bir süre ölüp ölüp dirilmeyi göze almanız gerekecek. Çünkü oldukça karmaşık kontrollere sahip olmasına rağmen bu oyunun bir eğitim bölümü yok. Bu yüzden başlangıçta biraz dikkat ve sabır gerektiriyor. İşi öğrendikten sonrasıysa gayet keyifli, tabii bug'ları saymazsak. Oynanışa en hissedilir tadı katan şey düşmanlarınızın yapay zekası. Hiç beklemediğiniz anlarda karşılaşacağınız sürpriz hamlelerle şaşırıp kalabilirsiniz. Bu tabii ki hala onların sizinle yarışabilecek zekada olduğunu göstermiyor, sadece bir yapay zeka için başarılı.

LEVEL'da da yazıyorum

Görsel açıdan bakıldığında bu oyun oldukça iddialı. Özellikle de sağda solda göreceğiniz panolar üzerinde oynayan videolarla karşılaştığınızda etkileneceksiniz. Oyunu geliştiren ekip Shiny Entertainment son birkaç yıldır ortalıkta yoktu ama en azından teknolojik açıdan gayet zinde oldukları ortada. Karşınıza çıkacak olan mekanlar için de titizlikle çalışıldığı belli. Tümü de içinde ince ayrıntılar saklayan, dikkatli bakıldığında görünenden çok daha fazlasına sahip olduğu anlaşılan şaşırtıcı mekanlar. Mekanlar için kullanılan



dokular ve ilginç tasarımlar da dikkat çekici. Tasarım açısından bakıldığında aynı ilginç ve etkileyici yaklaşımı karakterde de de görüyoruz. Ne yazık ki bu işin de bütünüyle kusursuz olarak kotarıldığını söyleyemeyeceğiz. Çünkü Shiny mekanlarda kullandığı teknolojiyi ve özeni karakterlerde kullanmamış. Oyunda karşınıza çıkan herhangi birini dikkatle inceleyecek olursanız bedenle hareketlerin uyumsuzluğunu ve ortaya çıkan bulanıklığı farkedebilirsiniz. Karakterler içinde doğal olarak dikkatinizi en fazla Bob cezbedecek. Bu küçük, şirin melekçik sağa sola koşturup, atlayıp hoplarken insanda bir çeşit Elmayra sendromu yaratıyor. Yani, "sen ne tatlı bir şeysin" deyip sarılırken hırpalayabileceğiniz kadar sevimli bir tip. Uçmaya başladığında, daha doğrusu onu aslında hiçbir yere götürmeyen kanatlarını çırpmaya başladığında ise işi gücü bırakıp şefkat göstermek geliyor insanın içinden.

Elimden de her iş gelir

Sesler ve müzik için söylenebilecek çok fazla şey yok. Çünkü oyunun bir parçası olarak kullanılmaktan uzaklar. Ya da ben oynarken diğer ayrıntılarla çok daha fazla ilgili olduğum için bir şeyleri kaçırdım ama iyi ses ve müziklerin buna izin vermemesi gerekirdi, tıpkı kötü olanlar gibi. Efektler ve seslendirmeler aslında oldukça eğlenceli ve yerli yerinde ama dediğim gibi tek sorun pek algılanmamaları. Müzik oyunun genelinde kendini hissettirmese de çarpışmalarda kullanılan baskın gitar sesi sizi gaza getirmekten çok hoparlörlerin sesini kısmaya yöneltebilir. Ya da belki bir an önce bu müzikten kurtulmak için oradaki herkesi hemen öldürmeyi deneyebilirsiniz.

Oyunun sonlarına doğru kendinizi amaçsız ve niçin olduğunu bilmediği işler yapmakla yükümlü bir kukla gibi hissetmeye başlayabilirsiniz. Çünkü bir yerden sonra olaylar arasındaki bağlantılar zayıflamaya başlıyor ve sonunda da iyice kopuyor. Bu durumda devam edebilmenin tek yolu soru sormamak. Sadece hikaye kurgusunun çok da sağlam olmadığını bilmekle yetinmenizi, boşu boşuna kafanızı karıştırmamanızı öneririm.



Koca adaylarına duyurulur

Sonuç olarak, Shiny Entertainment'ın Messiah'ı içinde bir miktar eğlence, bir miktar sıkıntı, bir miktar eksiklik ve bir miktar da heyecan taşıyan bir oyun. Kötü bir oyun değil, hatta belki uzun zamandır hiçbir oyunun son sahnesini göremediğinden yakınanlar için iyi bir fırsat. Ama kendinize şöyle ayaklarınızı yerden kesecek bir oyun arıyorsanız tercih etmenizi önerebileceğim bir şey değil. Gerçi oyunu oynamaya ilk başladığınızda içinize umut tohumları serpiyor, bağımlısı olabileceğinizi düşündürüyor ama bu duygu kısa sürede yerini başka şeylere bırakıyor. Aslında sonunda şeytanla kapıştığınız bölüme biraz daha renk katılsa, büyük patronu alt etmek o kadar da sıradan ve basit bir şey olarak sunulmasa bilgisayarın başından kalkarken kendinizi daha güçlü hissedebileceksiniz ama her şey öyle kolay olup bitiyor ki, ortada sahiplenebileceğiniz bir başarı bile göremiyorsunuz. Belki Shiny şimdikinden daha iyi donanmış bir mesih daha göndermeli bize. Çünkü bu oyundaki potansiyelin böylesine hızla tüketilmesi insanın içine sinmiyor.

Serpil Ulutürk

Alternatif

Shadow Man

Sayı/Puan — Eylül 99 9/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Görsel olarak neredeyse eksiksiz. Sorun oyundaki karakterlerin bugünün teknolojisi yanında çok yavan kalması.

Ses ve Müzik

Algılanabildikleri sürece sesler eğlenceli, müzik bazen can sıkacak kadar rutin. Hoparlörleri kapatabilirsiniz.

Oynanabilirlik

Kontrollere alışmak biraz vaktinizi alacaktır ama bu aşamayı atlattıktan sonra sorunsuz, hatta gayet başarılı.

Atmosfer

Kalbini zorlamak istemeyenler için ideal bir oyun. Gayet sessiz sakin oynanabilen bir oyun.

LEVEL Notu %62

Üzerinde daha çok çalışılsa birçok yenilik vaat edebilecek bir oyun olacakmış. Bu haliyle sönük kalıyor.

Minimum: Pentium 233, 64MB Bellek, 250MB Harddisk Alanı, 4X CD-Rom

Önerilen: PentiumII 350, 64MB Bellek, 250MB Harddisk Alanı, 16X CD-Rom

3D Desteği: Direct3D

Multiplay: Yok

PSX Versiyonu: Yok



NEED FOR SPEED 2000

Porsche fanatiklerinin rüyası gerçek oluyor

Yapım: Electronic Arts **Dağıtım:** Aral İthalat **Tür:** Action - Yarış Oyunu **Web:** www.needforspeed.com

İlk defa bir PC yarış oyununda sadece dünyaca ünlü alman markası Porsche'un spor arabalarıyla tozu dumana katabiliyorsunuz.

"Bir erkek hayatı boyunca bir ev yapmalı, bir erkek çocuk ve bir de ağaç yetiştirmelidir" der Uzakdoğulu bir bilge. Modern dünyada ise örnek bir erkek en azından bir villa satın almalı, bir süper modelle evlenmeli ve Porsche kullanmalıdır. Ne var ki villa ve Porsche için çoğunlukla paranız yetmez, eviniz ve arabanız olmayınca da güzel bir hatunun sizinle ne işi olabilir ki? (Bunları ben yazınca kadın düşmanı oluyorum-Cem) Electronic Arts en azından araba konusunda size sanal da olsa yardımcı oluyor. Need for Speed: Porsche (serinin beşinci bölümü) 80'in üzerindeki Porsche modeliyle hız ve tur atma tutkunuzu dindirecek.



Köklere Dönüş

"Tur atmak" aslında yanlış bir deyim. Zira çoğu NfS bağımlısının serinin ikinci bölümünden itibaren hasretini çektiği mükemmel bir doğa ve manzaraya sahip uzun yollar nihayet NfS 5 ile geri dönüyor. Artık A ve B noktaları arasında daire şeklinde turlayıp durmak ve iki dakika aralıklarla aynı yerlerden geçmek yok. Özgür bir şekilde açık yollarda gazlıyorsunuz, oyuna çok güzel bir atmosfer katıyor bu. Oyunun tasarımcıları toplam 14 adet Avrupa'da geçen parkurda, sürücülerin konsantrasyonunu asıl pistin dışına çekmek için bayağı bir uğramışlar. Çağlayanlar, uykuya yatmış balıkçı köyleri, harika dizayn edilmiş orman patikaları ve kasvetli endüstriyel yapılar çok ayrıntılı bir şekilde oyuna aktarılmış ve geçtiğiniz yollardan sıkılmamamızı sağlıyorlar. Oldukça geliştirilmiş kaplamalar ve harika renk ve ışık efektleriyle birlikte Need for Speed bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en etkileyici grafiklere sahip.



50 Yıllık Porsche Tarihi

Oyunun akışında büyük bir değişiklik yok. Dördüncü bölümde olduğu gibi hızlarına göre ayrılmış otomobil sınıflarıyla yarışmak yerine, "Evolution" modunda kendinize bir kariyer yapabiliyor ve Porsche'un efsanevi modellerini kullanma şansı bulabiliyorsunuz. Kariyerinize başladığınız sırada verilen ana para ancak, Porsche'un ilk eseri olan 1950'nin 356 modelini satın almanıza yetiyor. Kazandığınız ilk yarışla birlikte paralar akmaya başlıyor, bu parayı tamiratlarda, aracın modifikasyonunda ve hızlandırılmasında kullanabiliyorsunuz. Electronic Arts burada bir muhasebeci titizliğinde davranmış. Komple upgrade kitleri monte etmek yerine toplam 700 tek parçadan istediğinizi takabiliyorsunuz, daha iyi bir hava filtresi, spor aksesuarları ve aracınızı hafifleten ek parçalar gibi. Ancak bu ek parça olayı bir süre sonra işkenceye dönüşebiliyor, her bir parçayı özel olarak satın almanız gerektiği gibi, aynı zamanda bir de monte etmeniz gerekiyor. Bu arada ilk satın aldığınız Porsche'ları satmadan önce iyi düşünün derim; 1950'de 10.000 dolara aldığınız bir 356'ya, 70'lerde 150.000 dolar veren çıkabiliyor. Para kazanmak için turnuvalara tekrar tekrar katılabilirsiniz.



Sürmeyi Bilmek Lazım

Bu angarya ve finansal masraf mutlaka etkisini gösteriyor, çoğu model seri versiyonda neredeyse sürülemez bir halde ve kağnı arabası gibi gidiyor. Bu yüzden hızınızı artıracak parçaları satın alıp monte etmeniz gerekiyor. Yine de turnuvalarda başarısız oluyorsanız hatayı kendinizde aramanız gerekir. Böyle bir durumda hemen pes etmeyip test pilotu olarak kariyerinize yeniden başlayın. Böylece küçük alıştırmalarla (slalom sürüş gibi) Porsche'ları güvenli bir şekilde kullanmayı öğrenebilirsiniz, eski Porsche'lara hakim olmak biraz zor, arkayı her an kaydırabilirsiniz. Test pilotu olarak işiniz gittikçe gerçek görevlere dönüşüyor ve ileride mesela yeni bir Porsche modelini kaportayı çizmeden mümkün olduğunca hızlı bir şekilde sürmeniz isteniyor. Burada bildiğimiz bir Need for Speed özelliği de saklı: Polis arabaları sokaklara bariyerler kuruyorlar ve karşı yöndeki yoğun trafik akışı size ecel terleri döktürebiliyor. Ancak gerçek bir kovalamaca modu oyunda mevcut değil.

Porsche Modelleri

Porsche 2000'de Porsche'un ilk spor modeli olan 356'dan yepyeni 2000 911 Turbo'ya (veya 993) kadar hemen hemen tüm Porsche modelleri mevcut. Ancak bunlardan pek azı oyunun başında kullanıma sunuluyor. "Evolution" modunda yeni ve daha gelişmiş modelleri satın almanız (ve unlock etmeniz) gerekiyor. Porsche 2000'in fizik modellemesi de önden çekişli ve arkadan çekişli arabalara göre farklılık gösterebiliyor ve bu da doğal olarak çok gerçekçi bir sürüş hissi sağlıyor.

Ancak motoru arkada olan Porsche'ların hepsi (70'Lerin 914'ü de dahil) oldukça benzer sürüş karakteristiklerine sahipler. Bu eki modellerden hiçbiri yarışlarda başınızı belaya sokacak kadar yüksek beygir gücüne sahip değiller, süspansiyon ve lastik teknolojisi de zaten sınırda. 73 model efsane Porsche modeli 911 Carrera RS'yi kullanırken biraz dik-



katli olmanızda fayda var, özellikle virajlarda zaptetmek biraz zor olabiliyor.

Önden motorlu Porsche'ların en iyi handling'e sahip modeller olduğu söylenir, oyunda da bu gerçek oldukça iyi simüle edilmiş, motoru önde ve arkadan çekişli 944 ve 928 modelleri ağırlığı çok iyi bir şekilde dengeliyor ve mükemmel bir balans ayarı sağlıyor, bu yüzden sürüşleri oldukça kolay. Boxter da 944'e yakın, zira teknik olarak motoru ortada, arka aksın önünde.

Araba yarışı oyunlarından pek hoşlanmayan biri olarak bu oyunu oturup saatlerce oynadığım düşünülürse (ah Cem gösteririm ben sana, var mı öyle "Abi Sinan gitti, dergiyi ancak sen kurtarırsın, yazıver şunu da" demek) (Bu sayıda M&M 8 açıklaması göremezseniz sevgili okuyucu bilin ki tüm suç, bütün gün Porche süren bu adama aittir -Cem) oyunun başarısı ortada demektir. Belki de yeni bir araba almamla aynı döneme denk geldiği için araba kaynayan yollarımızdaki hız tutkumu ancak bu oyunla giderebildim. Yarış parkurları çok değişken ve sizi asla sıkmıyor, grafikler en üst düzeyde. Ayrıca rakipler daha agresif ve arabaların hasar modeli de geliştirilmiş. Ancak sadece Porsche otomobillerle kısıtlı kalmak pek de hoş değil, şahsen bu yollarda bir Ferrari veya Lamborghini de kullanmak isterdim.



Gerçeğin peşinde...

Hasar modellemesi görsel olarak göze hoş gelse de gerçekte pek de realistik değil, aldığınız büyük hasarlar bile hızınızı pek de düşürmüyor. Motoru arkada olan ve ağırlığın yüzde 65'inin arka tekerleğe bindiği bir arabayı kullanırken, bir virajda dönerken aynı anda yavaşlamak için frene bastığınızda spin atmanın ne demek olduğunu çok iyi göreceksiniz.

Oyunun görsel gerçekliğine diyecek yok! Her bir Prosche modeli en ince ayrıntısına kadar gerçekçi bir şekilde modellenmiş, her arabanın kendine özgü bir 3D kokpiti mevcut, ayrıca arabanın içindeki şoför sağa sola bakıp vitesi değiştirmek için elini hareket ettiriyor, onun dışında elini veya ayağını camdan çıkarmıyor, camdan dışarı tükürmüyor veya herhangi bir şey atmıyor, bu yüzden Türk şoförler için biraz sönük ve gerçekçi olmayan bir tip olarak kalıyor. Oyunda yolun kenarında bekleyen ve gördüğü ilk üstü açık arabaya balıklama atlamaya hazır hatunların olmaması da bir eksiklik. İnsan en azından yanında "Hayatım çok iyisin, daha hızlı, daha hızlı" diyerek size moral ve gaz verecek bir sevgili bekliyor (ah nerde o eski Outrun'lar...).

Sahip olduğunuz arabaların görünüşünü ek parçalar satın alıp monte ederek veya envai çeşit renge boyayıp süsleyerek değiştirebiliyorsunuz, bu konuda hayal gücünüze pek de bir sınır koyulmamış.



Oyunun seslerine de diyecek bir şey yok, klimadan vites değiştirme sesine, motor gürültüsüne ve çevreden gelen seslere kadar her türlü ayrıntı oyuna yansıtılmış. Bu arada şunu da belirtmeden geçemeyeceğim, Porsche'un motor sesi, Ferrari motorunun çıkardığı sesler kadar etkileyici değil.

Bazı parkurların bazı bilgisayarları zorlayacak kadar ayrıntılı çizildiğini unutmayın, özellikle de ormanlık yollarda frame rate düşebiliyor ve yarışınızı kabusa dönüştürebiliyor, o yüzden "paralı" yarışlarda ekran çözünürlüğünü ve grafik detayları düşürmeniz iyi bir çözüm olabilir.

Oyunun multiplayer modunu test etme şansını maalesef bulamadım, sevgili Level editörleri ve YİM'i CEM benimle yarışacak cesareti kendilerinde bulamadılar. Internet üzerinden başka yarış severlerle yarışmak mümkün, ancak bu yazıyı yazdığım sırada mümkün değildi. Doğrudan Internet bağlantılarıyla da karşılıklı yarışmak olası, ancak pinginizin 100-200 MS arasında olması gerekiyor, aksi halde rakibinizin bir oraya bir buraya ışınlandığını görmek moralinizi bozabiliyor.

Alternatif

Interstate 82

Sayı/Puan — *Ocak 2000 8/10*

Son olarak da oyuna verdiğim puan üzerine bir şeyler söylemek istiyorum.



Yılların oyuncusu olarak benim notum kıttır, bir oyunun 90'ın üzerinde alabilmesi için en az bir Diablo, Starcraft, Master of Magic, X-COM kadar derin ve bağımlılık yaratabiliyor olması gerekir. Bir noktadan başka bir noktaya en hızlı şekilde ulaşmak bir süre sonra anlamsız geliyor ve benim yaptığım gibi üstü açık Porsche'unuzla en sağ şeritten saatte 60-80 km hızla ortamın tadını çıkara çıkara gitmeye başlıyorsunuz. Arada bir arkadan kornaya basanları da yolun dışına, hatta becerebilirseniz uçurumdan aşağıya itiverin. Yolunuz açık, gözünüz yukarda olsun (Blackbird geçebilir).

Blackbird

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafik detaylar en üst seviyede, bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip.

Ses ve Müzik

Her türlü efekt gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış, ne var ki motor gürültüsü ve müzikler bir süre sonra rahatsız edici olabiliyor.

Oynanabilirlik

Sola, sağa, hızlan ve yavaşla, hepsi bu kadar, oynanabilirlik en üst düzeyde, bir de arkayı kaydırmasaydık...

Atmosfer

Need for Speed ile gerçeği ve alabildiğine hız tutkusunu, pişman olmadan gaza basabilmenin keyfini yaşayacaksınız.

LEVEL Notu %87

Tartışmasız NFS serisinin ve tüm yarış oyunlarının her açıdan en iyisi. Grafikler, ses ve oynanabilirlik mükemmel, oyun modları daha çeşitli ve heyecan verici olabilirdi.

Minimum: Pentium 200 MMX, 32 MB Bellek, 4X CD, 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB RAM, 8X CD, 3D ekran kartı (32 MB)

Grafik: Hardware 3D – Maksimum 1600 x 1200 çözünürlük

Multiplay: Internet ve Ağ üzerinden 8 kişi

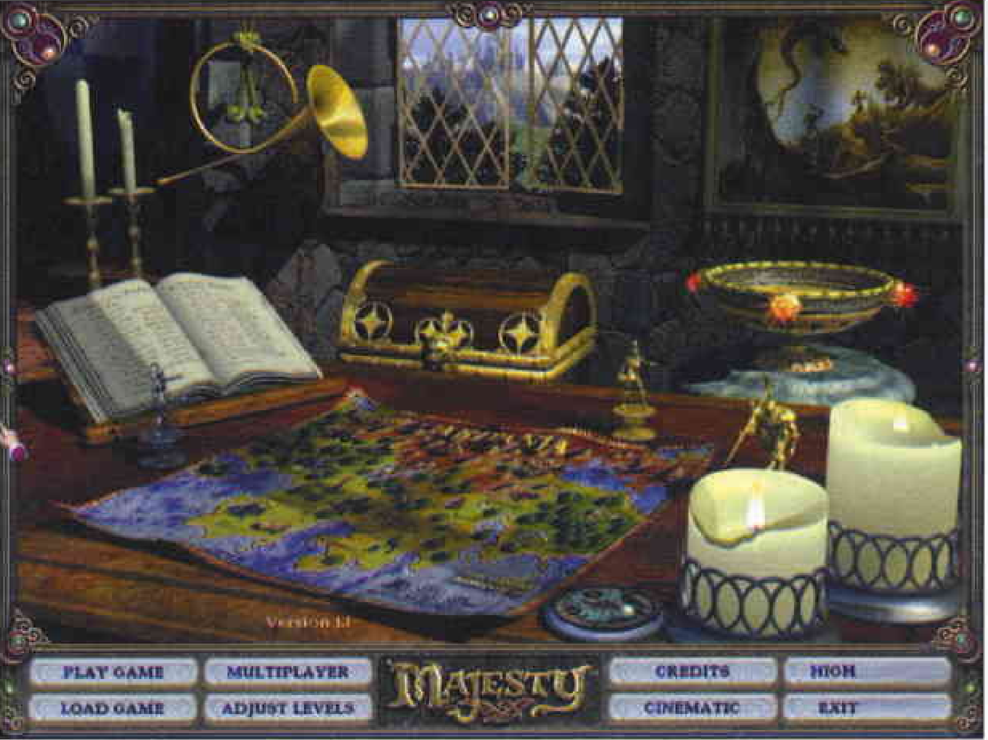
Ekstra: 3D ses, Racing Wheel desteği



MAJESTY: The Fantasy Kingdom Sim

Level tarafından gelmiş geçmiş en kapitalist oyun ödülünü hak eden eser.

Yapım: Cyberlore Studios **Dağıtım:** Microprose **Tür:** RTS **Web:** www.microprose.com



Oyun dünyası yine bir değişim sürecine girdi. Yaklaşık 4-5 yıl önce başlayan bir furya ile RTS, FPS gibi bugün çok iyi bildiğimiz oyun türlerinin standartları belirlenmişti. Yine iki-üç sene önceki bir 3D furyası ile de Tomb Rider tarzı aksiyon oyunları katıldı aramıza. Ancak elbette ilerleyen zaman içinde oyun türlerinin birleşmeye başladığına da tanık olduk. Hatta bu oyun ile ilgili olmasa da örnek vermek açısından değinmek gerekirse, 3D RTS'lerin oynanış zorluğundan herkesin şikayetçi olduğunu hatırlarsınız... Neyse, dediğimiz gibi, zaman içinde oyun türleri içine oluşan bu karıştırma, şansımız var ki, bazı zamanlarda güzel aranjmanlar da çıkartabiliyor karşımıza.

Oyun türlerinin karışımlarını şöyle bir düşünelim. Ya da bunu yapabilmek için önce kabaca hangi oyun türlerinin mevcut olduğunu bir sayalım. RTS, FPS, 3D Aksiyon (aynı zamanda 3rd Person...), Sıra Tabanlı Strateji, Simulasyon, FRP, RPG, Adventure vs... Şimdi de bu türlerin hangilerinin birbirleri ile karışması durumunda güzel bir oyun ortaya çıkabileceğini düşünelim (ki bunu zaten bizden önce yapmış olduklarından piyasada bir sürü örneğini bulabiliriz) FPS-Adventure (aklıma oyun ismi gelmedi ama şimdi var biliyorum), 3D-RTS (son zamanlardaki RTS'lerden her hangi biri...), Simulasyon-RTS (Battle Zone veya Heavy Gear serileri mesela...), FPS-FRP, FPS-RPG (Daggerfall, M&M8, Ultima Ascension vs...), 3D-Adventure (Gabriel Knight, Phantom Menace vs.)



Hayat bir bilmecedir

Son aylarda ortaya çıkan oyunlardan, firmaların yeni bir tür denemeye başladığına tanık oluyoruz. RTS-RPG, RTS FPS karışımı olan bu oyunlara aslında kısaca RPS (Role Playing Strateji) deniliyor. Hemen tahmin edebileceğiniz gibi, RTS'lerin kaynak yönetimi ve RPG'lerin karakter yönetiminin birleştirildiği bu oyunlarla RTS'lerin içine düştüğü "kaynak topla asker üret sal bayıra mevlası kayıra" açmazından çıkabileceği umut ediliyor. Ve samimi bir itirafta bulunayım, ben de öyle olacağına inanıyorum ki elimize geçen türün ilk örnekleri de bu savımızı destekler gibi görünüyor.



Orijinali Intertoy tarafından ülkemize getirilen, Microprose'un Majesty'si de RPS'ler için fena sayılmayacak bir başlangıç yapıyor gibi görünüyor.

Majesty herşeyden önce oynanış tarzı ile dikkat çeken bir oyun. Belki önce biraz konusundan bahsetmem lazım. Genç bir Kral olarak yönetmeye başladığınız ülkenizin değişik bölgelerinde bin bir türlü bela ortaya çıkıyor. Ve göreviniz icabı halkınızı mutlu etmek için söz konusu bölgeye (yani göreve) el atıp vaziyeti berkemal duruma getirmeye çalışıyorsunuz.

Ancak şimdi deminki paragrafın başında giriş yaptığımız konuya geri dönelim, oyunun oynanışı alıştığımız RTS'lerden farklı. Aslında çok farklı. Alışılmış RTS'lerde bir göreve başladığınızda binalar kurar, kaynak toplar ve deliler gibi askeri birim üretirdiniz. Sonra ürettiğiniz birimleri gruplar halinde veya tek tek seçip, "sen oraya git, sen buraya git, sen şurada dur gelene geçene göz kulak ol, sen de git şu düşman ana üssüne bir ateş aç bakalım ne kadar güçleri varmış, değerli bir şeyin de varsa burada bırak, dönünce alırsın keh keh keh" şeklinde emirler verirdiniz. Ve daha da kötüsü her emri eksiksiz yerine getiren robot elemanlarınız bu dediğinizi hemen yapardı.

Oysa Majesty'de, bir göreve başladığınızda kalenizin etrafındaki halkınıza saldıran bin bir çeşit şeytani yaratığı veya düşman üslerini yok etmek için kullanacağınız yöntem yukarıda bahsettiğimiz klasik RTS anlayışından son derece farklı. Bir kral olarak, yapılmasını istediğiniz iş için bir fiyat belirleyip bir ödül koyuyorsunuz ve etraftaki askerleriniz, kahramanlarınız bu ödülü alabilmek

için sağa sola koşuşturup duruyorlar. Haritada bir bölgeyi keşfetmek istediğinizde oraya gidip çift tıklayarak bir "explore" bayrağı dikip, sağda çıkan menüden o iş için ne kadar ödül koyacağınızı belirliyorsunuz. Kısa süre sonra o ödülü almak isteyen kahramanlarınızın oraya doğru bir yarışa başladığını görüyorsunuz ki, onlar yarışırken harita da açılmış oluyor. Veya sağda solda dolaşıp elemanlarınıza saldıran bir düşmanın üstüne çift tıklayıp bir ödül belirliyorsunuz ve kısa bir süre sonra krallığınızdaki bütün ödül avcısı savaşçılar bu zavallının peşine düşüveriyorlar. Spotta da dediğimiz gibi, bu oyun herhalde bugüne kadar yapılmış en kapitalist oyun. Çünkü, parası neyse veriyorum, bana derhal bu işi yapın şeklinde eğlenceli bir mantığı var. Hatta, bir işi daha önce yaptırmak istediğinizde, ödülünü artırmanız gerektiğini de görüyorsunuz. Diyorum ya kapitalizmin kuralları sonuna kadar işliyor bu oyunda.



Aşk, kocaman bir yalandır

Elbette oyunun bir de kaynak yönetimi kısmı var ki, bu sistemi sevdiğimi de söylemeliyim. Gerçek bir krallıkta olduğu gibi, siz onu üretmekle bunu üretmekle, şunu toplamakla falan uğraşmıyorsunuz, halkınız sizin için gerekli üretimi yapıyor ve para kazanıyor. Size düşen sadece vergi toplamak ki, vergi tahsildarlarınız devamlı dolaşıp kapı kapı kralın alacaklarını tahsil ediyorlar. Dolayısıyla bu oyundaki kaynağınız insanlar ve onlar da siz başarılı bir yönetim sergileyip koruyabildiğiniz sürece çoğalmaya devam ediyorlar.

Oyundaki binalar üç farklı kategoriye ayrılmış durumda: Utilty, guild (esnaf ve sanatkarlar odası) ve temple. Utilty türündeki binalarda genellikle bir şeyler üretilmekte ve bu ürünler oyundaki kahramanlar tarafından satın alınarak kullanılmaktadır. Mesela Blacksmith'de yeni silahlar araştırıp geliştirebilirsiniz ve üretime geçtiğinizde artık kahramanlarınız kazandıkları paralarla gidip yeni silahlar alabilirler kendilerine.

Guild ve temple sınıfındaki binalar ise kahramanların yetiştiği özel binalar. Warriors, Wizards, Rangers gibi tipleri ancak bu binalardan elde edebilirsiniz. Kahramanlarınız oyuna ilk girdiklerinde birinci level, deneyimsiz bir savaşçı olmalarına rağmen eğer hayatta kalmayı başarabilirlerse başardıkları her görevle biraz daha deneyim kazanıp sınıf atlıyorlar ve etraftaki düşmanların kabuslarına girebiliyorlar. Ancak ne yazık ki, kahramanların veya etraftaki herhangi bir birimin üzerinde direkt kontrolünüz yok. Ya da ne yazık ki demek yerine, iyi ki demek daha doğru olur. Çünkü sonunda, RTS'lerde karşılaştığımız, siz söylemeden hiçbir şey yapamayan sıkıcı birimlerden kurtulmuş oluyoruz böylece.



Para Herşeydir

Oyun ne yazık ki sadece 800x600x16 bit modunda çalışabiliyor. Ama buna rağmen grafikleri son derece güzel ve canlı. Oyunun arabirimi ise son derece kolay ve kullanışlı. İnsanı sıkan, boğan, karmaşaya yol açan RTS'lerin yarattığı RTS fobisinden kurtulmanızı sağlayacak kadar kullanışlı hem de. Dolayısıyla oynanış da zevkli ve sürükleyici.

Açılış introsuna özen gösterilmediği dikkat çekse de, oyun içindeki müzikler ve ses efektleri, görsel materyal, renkli haritalar, renkli ekranlar oyunun çekiciliğini arttırıyor.

RTS severlere almalarını tavsiye edeceğim bu oyun sayesinde FRP-RPG hayranlarının da sayısının artacağını umarım. Gerçi fanatik FRP'cileri tatmin etmeyecek düzeyde olsa da oyundaki FRP-RPG tadının sürükleyiciliği ve bir oyun için olması gerekli en önemli faktörü, yani eğlenceyi de körüklediği çok açık.

İyi eğlenceler

Cem Şancı

Alternatif

Magic & Mayhem

Sayı/Puan — Mart 99 7/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Renkli ve göz alıcı. Detaylı ve güzel. Oyunun grafik bakımından artı puan aldığını kabul edebiliriz.

Ses ve Müzik

Oyun sırasında çalan müzik sürükleyici. Sesler de fena değil. Canavarlar tarafından yenilen köylüler harika çığlık atıyorlar.

Oynanabilirlik

Majesty'nin oyun sistemi tamamen oynanabilirliğin mükemmel olması temeline dayanmış.

Atmosfer

Kontrole tamamen sahip olmamak biraz sıkıcı olsa da koşuşturan halkınızı ödüllerle yönetmeye çalışmak, yeterince orijinal bir fikir.

LEVEL Notu %86

Oyun orijinal bir fikir üzerine kurulmuş ve RPG tadında bir RTS yaratmayı başarmış görünüyor. Karakterlerle biraz daha etkileşim sağlansaymış iyi olurmuş.

Minimum: P166 Mhz, 32 Mb Ram, 250 MB HD, 4X CD Rom, 2 MB Direct X, Video Kart, sound Kart.

Önerilen: P233 Mhz, 32 MB ram, 250 MB HD, 16X CD ROM, 2MB Video, Sound Kart.

Multiplayer: Var

Ekstra: Yok



SUPERBIKE 2000

Kaskınızı takmadan motorsiklete binmenin tek yolu...

Yapım: EA Sports | Dağıtım: Aral İthalat | Tür: Motosiklet Yarışı | Web: www.easports.com

Merhaba pek sevgili ve sayın Level halkı. Bugünkü konuşmamıza hız ülkesinin en büyük temsilcelerinden biriyle başlıyoruz. Kendisi uzun uğraşlar sonucunda diğerleri arasından sığrılmayı başarmış, güzelliğinin ünü dört bir aleme yayılmış şirin mi şirin, seksi mi seksi, taş gibi bir oyundur. "Ekspresyonistlere göre hız denemelerinin epileptik açıdan incelenmesi" adlı son kitabında da belirttiği üzere iki teker üzerindeki hız hissi insanda bir takım vahşi içgüdüleri ortaya çıkartmakla kalmayıp bir grup insancağızı da hız manyağına çevirmiştir. Ve bayanlar baylar karşınızda bu konudaki uzmanlığı göz kamaştıran ünlü Superbike2000:



"ihtiyacınız olan kudret

Bilmem farkında mısınız, ama yarış oyunları konusunda epey berektli aylar içerisindeyiz. Her ay istisnasız en az bir ya da iki yarış oyunu bilgisayarcıları ziyaret ediyor. Ve yine dikkat ettiniz mi, ama çok sağlam eski araba yarışlarının devamı haricinde (Need for Speed, Test Drive vs.) firmalar yeni bir araba yarışı serisi yaratma riskine girmek istemiyorlar ve farklı arayışlara giriyorlar. Böylece ortaya ya şopar araba yarışları (Beetle Crazy Cup) ya da motosiklet yarışları çıkıyor. Bunlar arasından ise bazıları var ki, grafikleri dudak uçuklatıyor, ayrıntı seviyesi çene düşürtüyor, atmosferi kimi zaman göz dolduruyor!! İşte bu "bazı oyunlar"ın piyasadaki son temsilcisini okuyorsunuz şu an. EA Sports yine yaptı yapacağını ve bilgisayarınızın üç basamklı işlemci hızınızı katlayıp dağıtacak deliler gibi bir motor oyunu hazırladı..

Superbike2000 çok fazla başarılı olamamış EA Sports'un bir önceki yarış oyunu Superbike World Championship'in geliştirilmiş, düzeltilmiş, daha bi cici bici olmuş hali. Bir önceki vesiyonuna göre SB2000'de daha ayrıntılı istatistikler, bisikletler, sürücüler, takımlar, 99 yılının pistleri, yeni internet oyun sistemi, split-screen oynama seçeneği, yarışlardan hemen önce pisti ayrıntılı gösterme ve yeni bir yarış yorumcusu var. Oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi Superbike World Championship lisansına sahip olması. Bu da hiç bir pistin, motosikletin veya yarışçının hayali olmadığı anlamına geliyor. Oyunda göreceğiniz her öge legal ve gerçeğinin tıpkısının aynısı. '99 şampiyonasında olan 13 pistin hepsi, 6 büyük motosiklet üreticisinin bebekleri (Aprilia, Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha) teknoloji harikası ve 20 dünyaca ünlü sürücü (şu ana kadar üç kere şampiyon olmuş Carl Fogarty dahil!) seçebilecekleriniz arasında sizi bekliyor.

Oyuna girdiğinizde üç tip yarış imkanınız olacak: Quick Race, Single Race ve Championship. Quick Race'de sürücü ve motorlar sizin için seçilir, diğerlerinde ise kendi ayarlarınızı yaptıktan sonra oyuna geçersiniz. Ancak yarışa sonuncu sırada başlamak istemiyorsanız önce qualify mod'da oynayıp pisti en kısa sürede bitirmeye çalışmalısınız. Diğer sürücülerin ne kadar zamanda bitirdiği gözönüne alınarak kaçıncı olacağınız belirlenir. Ama yok, daha ilk oynayışta başarılı olamam, ben en iyisi paşa paşa en arkaya geçeyim derseniz, pisti tanımanız için de bir free practice seçeneği olacaktır. Hoş tabii tüm bu yarış olaylarına geçmeden ayarlayabileceğiniz bir dolu seçeneğiniz var, ki bunlar oyunu büyük ölçüde değiştiriyorlar. Bunların başında tüm yarış oyunlarında olan tur sayısı, araç sayısı, CPU'nun sürüş yeteneği, otomatik vites seçeneği ve hava koşulları (güneşli, bulutlu ve yağmurlu) var. Gelelim çoğu oyunda olmayan ve oyunun zorluk seviyesini üçbin kat kolaylaştırıp zorlaştıracabileceğiniz opsiyonlara : üç level hızlandırıcı yardımcısı, üç level frenliyici yardımcısı, ekstra frenleme gücü, oto-



matik frenleme seçeneği ve otomatik sürücü kontrolü yardımcısı. Bunların hepsinin açık olmasıyla hepsinin kapalı olması arasında dağlar gibi fark var, ve hepsi açıkken neredeyse hiç düşmüyorken, hepsi kapalıyken de, yani en gerçekçi modda, yerden pek kalkmıyorsunuz. (mesela frenleyici yardımcısı uzakta viraj gördüğü anda motoru yavaşlatırken, otomatik sürücü kontolü yardımıcısını kapatırsanız adamınızın ağırlığının dengesini ayarlamanız gerekecek!!). Öte yandan tüm yardımların açık olması demek, yarışta iyi bir derece yapacağınız anlamına gelmiyor. Bilakis bazı yarışları onları kapamadan iyi bir dereceyle bitiremeyeceksiniz bile. Bu ayarlamaların yanında, motor tutkunları ve bu konuda bilgili insanlar için çok daha teknik ayarlamalar da var. Direksiyonun geometrisi, süspensiyonlar, vitesler ve lastik ayarları bunlardan bir kaçı. Unutulmaması gereken nokta şu ki, bu ayarların pistten piste değişeceği ve doğru bir şekilde kullanılırsa en azından sürücülük yeteneği kadar önemli olduğu. Ama her babayiğidin harcı da değil hani, bunlardan kendine özgü bir araç yapabilmek.

Oyunumuz ayar seçenekleri bunla da bitmiyor. Şimdi oyunun bir bilgisayar oyunu mu yoksa iki boyutlu düzlemde gerçek bir yarış mı olacağına karar vereceksiniz. Yani diğer bir deyişle full çarpışma, motorun ve diğer parçaların zarar görmesi, yanlış başlangıç kuralı ve diskalifiye olma seçenekleriyle oynayacaksınız.

motorunuzdan pompalanan benzinde mevcuttur"

Tüm içgıcıklıyıcı ayarların kapatıldığı bir modda oyun çok daha basit kavranabilen bir arcade'e dönüşürken, gerçek oyuncular ve motor sesiyle yatıp, egsoz sesiyle uyanan manyaklar için de tam bir simulasyon canavarı olacaktır. Ama inanın bana, böyle bir modda oynamak, hele ki bilgisayarın sürüş yeteneğini de arttırdıysanız çok ama çok zor. Sakın gaza gelip benim yaptığım gibi oyuna hepsi açık bir şekilde başlamayın!





Sürüş yardımcıları kapalı olunca düşmeniz kaçınılmaz olcaktır. Attığınız takların boyutuna ve çarpışmanızın şiddetine göre aracınız uçup gidecek uzaklara bir yer konacaktır. Tabii sürücünüz de hemen kalkıp otomatik olarak motora koşacak onu kaldırıp tekrar üzerine binecektir. Şimdi niye bunu anlatıyorum diye sorabilirsiniz. Anlatıyorum çünkü, her düşüşte aynı sahneyi defalarca görmek çok can sıkıcı. Özellikle motorunuz çok uzağa fırlarsa, adamınız araca koşturana kadar size iki kere tur bindiriyorlar! Hoş, tabii bu sırada diğer araçlar size ve motorunuza da çarpabilirler tabii ki, o zaman işler iyice karışıp zincirleme kazalar falan oluyor. Aslında bunlar geçekçilik katmış ve bir yere kadar güzel olmuş, ama bir saatten sonra da bayabiliyor. Öte yandan aracınız bu düşmeler sonucunda zarar alsa da ne motor sesinde ne de görünüşünde her hangi bir değişiklik olmuyor, anlayacağınız çok dengesiz bir gerçekçilik sistemi (aslında ayrıntı belki bunlar, ama ayrıntılar değil midir hepimizin derinlerden istediği, güzelliğin ilk sırrı, şeytanın saklandığı!)



Superbike2000 genel olarak süper bir oyun. Grafiklerinin muhteşemliği ve detay seviyesi, hiç bir motosiklet oyununda olmadığı kadar etkileyici. Neredeyse bambaşka oyunlar oynadığınızı hissettiren oyun içi ayarları ve aynı makineden iki kişinin oynamasını sağlayan split-screen özellikleri çok çok iyi. Ama bazı yerlerde kontrolün zorlaşması ve bazı hareketlere alışmanız zaman alabiliyor. Sesler de biraz hayalkırıklığına uğratır gibi ama onun haricinde profesyonel bir motor yarışında (bakın yarış diyorum, çünkü motorsikletle yapılan artistik hareketler de var, ve bir motor oyununda aklınıza gelecek her öge olmalı) bekleyeceğiniz her şey var. Makinesi kuvetli olanları ve motor yarışı tutkunlarını gerçek bir şölen bekliyor.

Gökhan & Batu

Alternatif

GP 500

Sayı/Puan — Aralık 99 8/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Makineniz kaldırdığı sürece ve tüm detay seviyeleri açarsanız olabileceğinin en iyisi, harikulade, heyecan verici, etkileyici

Ses ve Müzik

Müzikler bir motor oyununda ne kadar önemliyse, müzik üzerinde de o kadar uğraşmışlar. Ses efektleri ise fena değil

Oynanabilirlik

O kadar çok çeşitli zorluk seviyelerini ayarlayabiliyorsunuz ki, bir çömez de profesyonel de tad alabilir

Atmosfer

Atmosfer açıkçası olağanüstü değil. Süperbike tutkunları için hazırlanmış bir gerçekçilik harikası.

LEVEL Notu %89

Bir süperbikeçı kesinlikle almalı, bir motor oyuncusu almalı, bir yarışçı alsa iyi olur, bir oyuncu ise diğer sayfalara baksın.

Minimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom, 8 Mb 3D ekran kartı

Önerilen: Pentium II-400, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDRom, 32 Mb ultra TNT2

Multiplayer: internet/splitscreen

Grafik Desteği: hardware

DEVIL INSIDE

Böyle bir tv şovu daha önce görmediniz.

Yapım, Dağıtım: Cryo | Tür: Aksiyon/Adventure | Bilgi için: www.cryo-interactive.com

Hey! Dert etme, sadece gereksiz bir ağırlıktan kurtuldun!" Bu cümleyi birkaç saniye önce kafasını magnumla patlattığı bir zombiye söyleyen soğukkanlı, gözüpek, sıkı kalçalı ama havuç kafalı bir kahramanın başrolünde olduğu, Resident Evil tarzı 3d Aksiyon türünde bir oyundan bahsetmek istiyorum biraz. (Dikkat yöneltelim lütfen.)

Dave Ackland, bahsini ettiğimiz havuç kafalı adam, bir zamanlar sıkı bir polistir. Ancak memurluk ile para kazanmanın zor olduğunu anlar ve polislikten istifa ederek Kaliforniyadaki bir kablolu TV ile anlaşır. Evet, zannediyorsunuz ki, o TV kanalının kapısında koruma olacak dii mi? Hayır. Adamımız (havuç kafalı olan) TV kanalının sahibinin odasına girer (çaatt) (randevusuz içeri girme efekti..) ve aynen şunları der: "Manyak rating yapacak bir projem var. İlgilenir misiniz?". Tv kanalının sahibi de aynen şu cevabı verir, "korumaları çağırdım, buraya gelmelerine sadece 20 saniye var. Ne söyleyeceksen çabuk söle." Adamımız da doğuştan gelme karizmatik bakışları ve havuç kafası ile aynen şu lakırdıları eder, "Canlı yayında polis baskını, gerilim, kan, korku ve... Rating!" Bu sırada korumalar kapıya gelmiştir ancak Tv patronu şişman adam elinin bir işareti ile korumaları durdurur. "Bu beyefendi yeni starımız. Ona yeni odasını gösterin.."



DAVEEEEE! BİR İMZAAA VERİR MİSİN?

Dedik ya, Dave Ackland, gazetecilikle iştigal etmeye karar vermiş bir polistir. Artık incelediği olayları lokal yayın yapan ve pazarlama üzerinde özelleşmiş bir TV kanalı için yapmaktadır. Gözünüzün önüne getirin, Dave'in bir baskını canlı olarak ekranlara gelmektedir. Her taraf kan ve silah sesi ile doludur ve bu sırada araya bir reklam girer. **"MUCİZEVİİ ROKELBIIIRRT İLE BEŞ DİİL, DÖÖRT DİİL, ÜÇ DİİL, TAM BİR AYDA 20 KİLO VEREBİLİRSİNİZ. ŞİMDİ SADECE 29.99 DOLAR VE ÜSTELİK YANINDA ÜÇ PAKET ÖZEL C VİTAMİNİ TOZU İLE BİRLİKTE.."**



Ancak Dave sıradan bir insan değildir. Bu havuç kafalı, karizmatik bakışlı adam aynı zamanda sıra dışı ve doğa üstü bir güce de sahiptir. Adamımız (havuç kafalı olan) istediği zaman kadın olabilmektedir. O şirin, havuç kafalı kahramanımız şeytan ruhlu ve şeytani özellikleri olan Deva'ya dönüşüvermektedir. Şimdi bi saniye burada duralım. Son günlerde büyük gazetelerimizde bir tartışma ortaya çıktı. Bir köşe yazarımızın oğlu mu, torunu mu ne, Sims oynarken, yönettiği erkek karakteri başka bir erkekle öpüştürmeye çalışmış ve anladığım kadarı ile başarılı da olmuş. Yani bizim bin yıl düşünsek, iki bin yıl The sims oynasak aklımıza gelmeyecek bir fantezi yapmış çocuk ve oyundaki karakterini Gay yapmış (homoseksüel yani..). Bu olayı gören yazar da gazeteden yazıp çizmiş duyduğumuza göre.. Vay efendim nasıl böyle bir oyun yapılırmış vs... Neyse, o çocuğun içinde bu dürtülerin zaten var olduğu gibi yorumlarımızı hemen pas geçip Devil Inside'a dönüyorum ve diyorum ki: Aman! Arkadaşlar aranızda oyunu örnek alıp, akşamları kadın kılığında sokağa çıkmaya özenen varsa ya yapmasın ya da yaparsa oyunda gördüm diyip zaten zor gelişen ülkemdeki oyun piyasasını zan altında bırakmasın oldu mu? Bakın açık açık söylüyorum, bu oyundaki Dave'in kadın bir şeytana dönüşmesi aslında simgesel bir tasvirdir. Ve insanların içindeki şeytanın, daha çok kadınların davranışlarıyla benzerlik gösterdiğini anlatmaya çalışan bir benzetmedir.



Sanatsal bir olaydır. Aklımızı şeyimizle çalıştırmayalım lütfen... Önyargılarımızla...

NEREDE KALMIŞTIK?

Hikayemize geri dönelim hızlıca. Adamımız havuç kafalı Dave bir gece bir ihbar alır ve akıl almaz cinayetlerin işlendiği söylenen bir eve baskın düzenler ama ev öyle bir evdir ki, evi yaptıranlar günün birinde maddi sıkıntıya düşersek evi korku filmleri için set olarak kiralarız yolumuzu buluruz diye yaptırmışlardır sanki. Görünce siz de bana hak vereceksiniz. Zaten ev de tipine yaraşır biçimde azına kadar zombilerle doludur ve havuç kafalı adamımız Dave ile onun ikinci kişiliği şeytani Deva, bu evin sırrını çözebilmek için bin bir çeşit zombiyle savaşmak zorunda kalacaktır. Tabi madalyonun diğer yüzü de tüm bu olan bitenin peşinizdeki bir kameraman tarafından anında ekran karşısındaki sevgili seyircilere ulaştırılıyor olmasıdır.





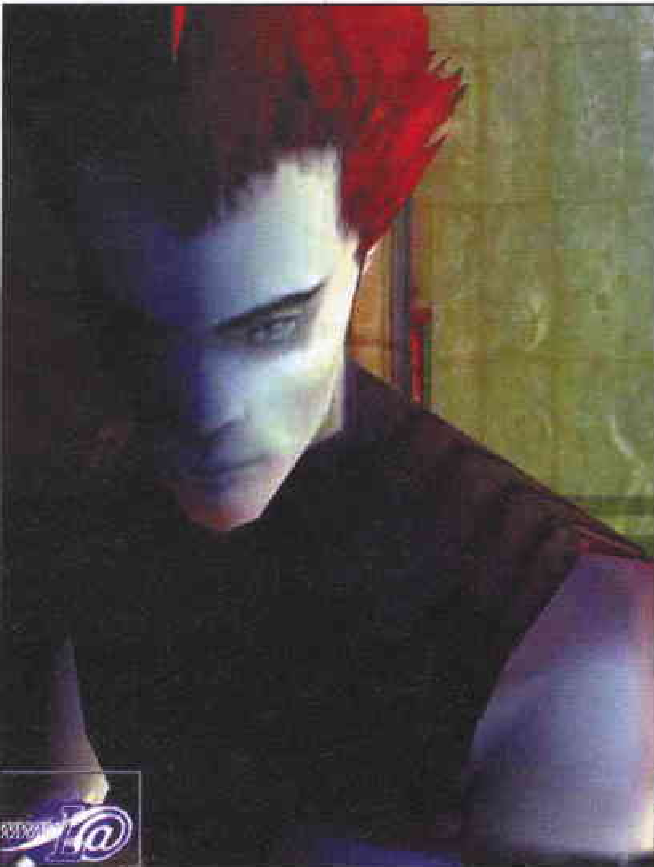
Tv şovunu yöneten Jack T Ripper'in oyun boyunca o kameraya geçin, şu açıdan görüntü istiyorum, şunu kaçırmayın gibi sözler sarf ettiğini arada da sizi gaza getirmek ve seyircileri coşturmak için şov yaptığını göreceksiniz. Bir zombiyi kafasından tek vuruşla yere yıktığınızda seyircilerin isterik çığlıklarını duyacaksınız, zombinin geberişinin yavaş çekim ekrana yansımasını seyredeceksiniz. Bir tuzağa düştüğünüzde yine seyircilerin korku dolu çığlıklarını ve Jack'in tempoyu arttıran yorumlarını duyacak, kameramanların tuzakla ilgili çektikleri ve ekrana yansıyan görüntüleri seyredeceksiniz.

Alone in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (Hübirrr Şadööö) tarafından dizayn edilen oyunda Alone in The Dark serisinden de, Resident Evil serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşabileceğiniz elli ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırı taktiği var. Neyseki oyuna başlarken kullandığınız Magnum'a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 pisişik güç de eklenecek.

Oyunun ilginç ve güzel yanının bir Tv şovu havasında yaşanıyor olmasından kaynaklandığını yazmıştık. Elbette hareketlerinizi ekrana yansıtabilmek için devamlı peşinizde koşan bir de kameraman olacak. Doğrusu, bu kameramanların bütün işinin gücün sadece çekim yapmak olduğunu düşünüyorsunuz çünkü bazan zombiler sizi bırakıp onlara da saldırabiliyorlar ama kameramanların bir adım bile geri gitmediğini görünce karşılarında saygıyla eğilmeyi düşünebiliyorsunuz. Çatışmalarda sadece kendinizi değil, kameramanınızı da korumayı unutmayınız.

Etraf karanlık ve tehlikelerle dolu. Havuç kafalı kahramanımız ise canlı yayında zombi avlıyor. Aslında diğer oyunlardan daha fazla saçma değil ama daha oynanır olduğu kesin. Ufak tefek hatalarını görmezden gelmeyi başarabilirseniz kendinizi atmosfere kaptırmanız çok kolay olacaktır.

Cem Şancı



Alternatif

Guardian of Darkness

Sayı/Puan — *Ağustos 99 7/10*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Ağaç ve çalılıklardaki baştan savmalık göze hemen çarpıyor. Karakterlerin de çok detaylı olduğu söylenemez.

Ses ve Müzik

Havuç kafalının sesi biraz daha etkileyici olabilirmiş. Müzik ve diğer sesler ise atmosferi tamamlayacak kadar iyi.

Oynanabilirlik

Böyle bir oyunda atlama olmaması eksi gibi görünse de oyunu bir platform oyunu olmamasını belki de buna borçluyuz.

Atmosfer

Son derece atmosferik, insanı içine çeken bir oyun. Bir adım sonra neyle karşılaşacağınızı merak ediyorsunuz.

LEVEL Notu %70

Ratingi yüksek bir oyun olacağı kesin. Ufak tefek hataları olsa da oynanmaya değer.

Minimum: PII 350 32 MB Ram, 3D Kart

Önerilen: PIII 500, 64 MB Ram, 3D Kart

3D Desteği: Var

Multiplayer: Var

Extra: 3D Sound



BEETLE CRAZYCUP

Tüm zamanların en vahşi, çılgın ve eğlenceli oyununa hoşgeldiniz.

Yapım: Xpiral **Dağıtım: Infrogames** **Tür: vosvos yarışı** **Web: www.xpiral.com**

60'lı yıllarda, hatırlarım,(hatırlar, emin olun. -CEM) "Savaşma Seviş" sloganları dört bir yanda yankılanırken, hippiler başlarında çiçekten taçlarıyla birbirlerini boyarlarken kenarda köşede saklanmış küçük ufak mini minnacık dostlar, vosvoslar, tüm renkleri ve eğlenceleriyle ortamı şenlendiriyorlardı. O zamanların kaplumbağası 68'lerin ekolüydü ve eminim hiç bir hippi 32 yıl sonra o ana kadar gördüğü tüm vosvoslardan daha çok aracı monitör karşısında hiç ayak basmadığı yerlerde çılgıncasına sürebileceğini değil hayal etmek, aklının ucundan bile geçiremezdi...

halk arabası, halkın arabası

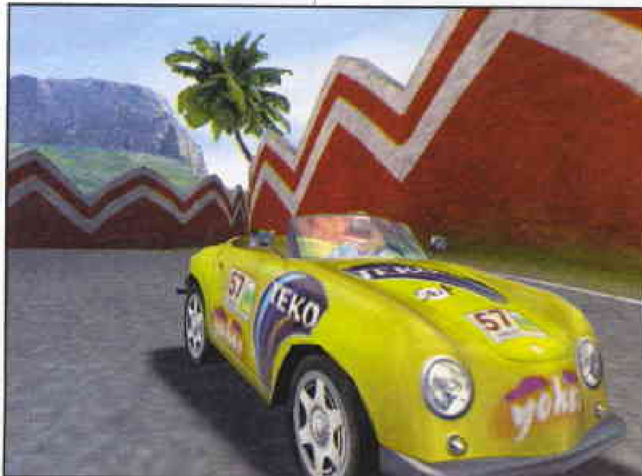
Oyunun yapımcısı Xpiral denen vosvos manyağı bir grup profesyonel bilgisayar oyunu programlayıcılarıdır. 2 yıl gibi bir sürede yapabileceğinin en iyisini yapmışlar ve gerçek bir beetle çılgınlığı hazırlamışlar. Çılgınlık diyorum, çünkü diğer tüm yarışlardan farklı bir oyundan bahsediyorum şu an. Niye mi, çünkü bu oyunun inanılmaz çekici iki özelliği var. Birincisi oyunun bir ruhu olması. Renklerden, müziğe, seslerden menülere, arabalara, demolara kadar hepsi inanılmaz bir uyum içinde ve oyun gerçekten sanki yaşıyor. İkincisi de oyunun şopar bir ruhu olması! Oyun, 68 kuşağının eğlenceli ve çılgın havasından iyicene nasibini almış. Böylece tam anlamıyla eğlenceli bir oyun oynuyorsunuz, hatta oyun sizi alıp yutuyor, derinliklerinde bir yerinde kaybediyor bile diyebilirim!



Tarih boyunca beetle'ın bin türlü versiyonuyla bin türlü yarışlar yapılmıştır. Motorları hergün sokakta gördüklerinizden epey farklı ama kıyafetleri aynı böcük kıyafetinde sevimli ama bir o kadar da güçlü beetle'lardır bunlar. İşte bu oyunda da 5 farklı kategoride 40'dan fazla pistte (4 tane de bonus) ve 50'den fazla birbirinden kral kaplumbağayla yarışacaksınız. İşte oyunun en zevkli yanlarından bir tanesi: farklı kategoriler (Speed, Cross, Buggy, Monster ve Jump). Bunlardan Speed bildiğimiz normal yarış oyunu. Aslında Cross ve Buggy'nin de Speed'ten bir farkı yok, ama hepsinde ortam ve yarışacağınız arabalar değişiyor. Yani Speed'teki yollar düz asfalt ve çok fazla dönemeçli değil; Cross-ta'kiler ise tamamen toprak, engebeli ve çok keskin virajlı (arazi yarışı anlayacağınız); Buggy'de ise deniz kenarının yanında, dört tekerlekli küvet vari arabalarla yarışıyorsunuz. Monster ise bu üçünden daha farklı. Bu modda oynarken herhangi bir arabayı geçmek yerine size verilen belli bir sürede bir sürü engelle donatılmış bir pisti bitirmeniz lazım. İşin acıklı tarafı bu engellere her çarptığınızda sürenizden düşülüyor. Yani hem hız, hem kontrol isteyen, pek de kolay olmayan bir bölüm bu. Kategorilerin en ilginci olan Jump da ise adından anlaşıldığı üzere aya ulaşmaya çalışan kelaynakları canlandırmaya çalışıyorsunuz. Aracınızın arkasına taktığınız özel Nitro Booster'larla (hani aynılarından Geleceğe Dönüş 3'te de vardı, trene yerleştirmişti Dr. Brown, hatırladınız mı?) hız alıp rampadan en uzaklara sıçramaya çalışıyorsunuz, ve bence çok zevkli bir bölüm.



Oyuna başladığınızda karşınıza şirin bir demodan sonra şirin bir menü gelecektir. Buradan yarışabileceğiniz üç tür mod var. Quick Race hepinizin bildiği gibi tıkla-oyna şeklinde oyuncuyu her ayardan kurtaran bir seçenek (hoş zati oyunda pek bir ayar da yok ama). Championship'te üç ayrı şampiyonada mücadele ediyorsunuz. Her şampiyona da kendi içinde Speed, Cross ve Buggy'den oluşan bölümler içeriyor ve birinci şampiyonayı bitir-







meden (bitirmekten kastım, toplamda birinci olmak) ikincisine geçemiyorsunuz. Beetle Challenge ise oyunun en zevkli modu. Burada tüm kategorilerde en iyi olmaya çalışıp dünya beetle şampiyonasına girmeye çalışıyorsunuz. Bunun için çok basit bir para sistemi getirmişler. Yarışlardan kazandığınız parayla (ki tekrar ediyorum bu oyunda başarılı olmak ya da kazanmak sadece birinci olmak demek; ikinciyle sonuncunun pratikte pek bir farkı yok anlayacağınız) yeni arabalar alıp satabiliyorsunuz. Her modda ne kadar yükselirseniz para kazanmanızın yanında o kadar yeni arabalar da ortaya çıkar. Eğer 5 modun hepsinde de master seviyesine gelirseniz, artık ben böceğimle bütünleştim onsuz bir yaşam levelsız bir ay geçirmeye benzer diyecek kadar ileri gittiyseniz o zaman WBC'ye yani World Beetle Cup'a katılmaya hak kazanıyorsunuz.



herkes onu kullanmalı

Oyunun önemli artılarından bir tanesi split screen aynı makineden iki kişinin oynanabilmesi. Öte yandan benzerlerinden çok daha kolay bir yapıya sahip olması daha ilk oynayışınızda ilk turu bitirmeden oyuna tamamen ısınmanızı sağlıyor. Bu arada unutmamanız gereken bazı noktalar da var. Mesela bu oyunda yoldan çıkma sizi diğer tüm yarış oyunlarında olduğundan daha fazla etkiliyor. Eğer aracınızı biraz yoldan çıkartırsanız fren yapmışçasına yavaşlıyor, buna dikkat edin.

Son olarak bu oyunu her eğlence severe, ki bu dergiyi okuduğuna göre farklı biri olmanıza imkan yok, gönül rahatlığıyla tavsiye ederim. Çok eğlenceli ve renkli havası çok kısa sürede sizi kendine çekecek, ve tüm hayatınıza yetecek kadar dört tekerlekli kaplumbağaları sürmenizi sağlayacaktır!..

Gökhan & Batu

Beetle'ın hikayesi 1934 yılında başlar.

O zamanlar Almanya'nın ekonomisi tarihinin geçmişteki ve gelecekteki en kötü dönemini yaşıyordu (bir yumurta için milyon mark ödemeniz gerekiyordu desem). Alman devleti işsizliği engellemek için yol sistemini geliştirmeye karar verdi. İşe de herkesin alabileceği ucuz bir araba üretmeye karar vererek başladı. Ve böylece 1934 yılında Stuttgart'taki dizayn bürosunda Ferdinand Porsche (Ama bu amcanın diğer modelleri aradaki dengeyi sağladı galiba. Porsche ile Vosvos arasındaki benzerliğe dikkat eden oldu mu hiç?-CEM) çok kısa sürede gerçekleştirmek üzere şöyle bir görev üstlendi: 86 sterlinden daha ucuza alınabilecek bir araba dizayn etmek!

1938 yılında Avrupa'nın 150.000/yıl'lık en büyük üretim kapasiteli ilk vosvos fabrikası faaliyete geçti ve 1939 yılında dünyanın ilk vosvosu KdF-Wagen adıyla (Kraft durch Freude- Wagen : "eğlenceden doğan güç" arabası!!) dünyaya geldi. 1955 yılında bir milyonuncu beetle üretildiğinde Type2(Transporter) modeli dizayn edileli 5 yıl olmuştu. 6 yıl içinde Type3 modeli, 15 yıl içinde, 1970'te ise şu ana kadar dizayn edilen en güzel arabalardan sayılan "Karmann Ghia" üretilecekti. Gittikçe büyüyen ve yaygınlaşan Wolkswagen'ın şirin modelleri bir çok ülkede farklı ve günümüze kadar klasikleşmiş isimlerle anılmaya başladı (ingilizce konuşulan ülkelerde Beetle, almanlarda Kafer, fransızlarda ise Cox).

1973'te dünyanın en popüler arabası olmayı başardığında ise 16.5 milyon tane dört tekerlekli böcük dünya sokaklarında geziyordu. Bu sayı aynı anda o ana kadar üretim rekorunu elinde bulunduran Ford Model T'nin egale edilmesi anlamına geliyordu. 1991 yılında yüzyılın arabası seçilen Beetle 1992'de ise 21 milyon üretimle yeni bir rekora daha imza attı. Wolkswagen'ın bu konudaki son harikası da 1994'te Detroit Motor Show'da dünyaya tanıttığı, ülkemize geçen sene gelen (ve fiyatı dudak uçuklatan), Beetle kılığında ama son teknolojiyle donatılmış olan New Beetle'dı. Ne diyim gelecek yüzyıl da kaplumbağalarla dolu olacak sanırım...

Alternatif

Boss Rally

Sayı/Puan — Eylül 99 6/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Makinenin kaldırdığı sürece yüksek çözünürlüklerde eğlenceli ve güzel grafikli bir oyun. Detay seviyesi ve arabalar da iyi, pistler de detaylı.

Ses ve Müzik

Efektler normal. Müzikler ise tamamen 60'lı yılların müziklerinden ve uzun bir süre sıkmadan dinlenebiliyor.

Oynanabilirlik

Zorluk seviyesi ayarı yok ve bu çok güzel. Oyun kendi içinde en kolaydan en zora gidiyor.

Atmosfer

Bu oyun 60'lı yıllarla araba yarışlarını en muhteşem şekilde birleştiriyor. Çok çabuk kendine bağlıyor.

LEVEL Notu %87

Ciddi karmaşık ve fazla gerçekçi olduğu için sizi sıkan yarış oyunlarından bunaldıysanız reçetenize koyu harflerle Beetle Crazy Cup yazıyorum

Minimum: Pentium II 300, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 2 Mb ekran kartı

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 hızlı CDRom, 16 Mb 3D ekran kartı

Multiplayer: splitscreen/network

Grafik Desteği: hardware/software



TZAR The Burden Of the Crow

Warcraft'tan sonra pek çok oyun fantaziyle RTS'yi birleştirmeye çalıştı ama...

Yapım: Haemimont **Dağıtım:** Talonsoft **Tür:** Real Time Strateji **Web:** www.haemimont.com

Çalışmanın ve üretmenin hayatımızın amacı olduğunu düşünmeye başladığımdan beri, gelecek hakkında da sorular sormaya başladım. "Nereye kadar" ve "Neden"lerle dolu bu sorularım varoluşçulağa kadar da girmeye başladılar. Bazen herşeyi bırakıp kaçmak istesem de, kaçmanın da insanı bir yerden sonra sıkacağını biliyor olmam beni olduğum yerde kalıp kaderimle savaşmaya zorladı. Ve bazen de hiç beklemediğim oyunlar hayatta bulamadığım cevapları bana verdiklerinde şaşırıp kalırım ama aslında çok da yadırganacak bir şey değildir bu çünkü oyunlar da birer sanat eseridir ve onları yapanlar da insanlardır. Dolayısı ile aradığınız bir sorunun cevabını bir oyunun içinde bulmakla bir kitabın içinde bulmak arasında çok da fark yoktur.

Bunları düşünmeme neden olan Tzar ise Warcraft gibi fantezi dünyası ile Real Time Stratejiyi birleştiren ilginç bir yapım.



Sana Büyü Sanatının İnceliklerini Öğreticem Çekirge

Half Life'ı benzer oyunların arasından çekip çıkartan konuyu sunuş tarzının benzerini uygulayan Tzar'da bir yandan RTS bir yandan hafif RPG olaylarına girerken içine girdiğiniz oyunun konusunu da yine oyunun motoru ile hazırlanmış ve oyunun belirli noktalarında kontrolü sizden alarak araya giren küçük animasyonlarla öğreniyorsunuz. Bu uygulamanın her zaman hayranı olmuşumdur. Zaten sırf daha oyunun başında düşmanların köyünüzü basmasıyla gelişen olayların devamını merak ettiğim için oynadığımı söylersem ilk bölümü, belki oyunun sürükleyiciliği hakkında biraz fikir verebilmiş olurum. Elbette pek çoğunuzun klişe bulacağı, ölen babasının ve dedesinin intikamını almak için bir ustanın yanında mana arayan genç bir liderin öyküsü yine pek çoğunuza sürükleyici gelmeyebilir ancak oyunun diğer RTS'leri kopya etmeyişi bile övgüye değer bir özelliği olarak karşımıza çıkıyor. Hakkını da yemeyelim.

Oyuna başladığınızda kendi halinde sağda solda dolaşıp köyün işleri ile uğraşan mütevazı kahramanımıza, "koş hemen amcanı gör, seni arıyor acele" diyorlar ve ilk görevinize böylece dalıveriyorsunuz ama işin güzel yanı tüm bunlar olurken oyun durmuyor, ara ekranlar gelmiyor, siz oyuna devam ederken görevleriniz gelip size bildiriliyor. Bu şekilde 25 görev geçiyorsunuz ve işin güzel yanı sanki bir adventure veya RPG oynarmışçasına oyunda kesilmeler veya görevden göreve geçerken yaşanan kopukluklarla karşılaşmıyorsunuz.

Araştıma-Geliştirme-Kaynak yönetimi

Bir RTS'nin başarılı olabilmesi için oyunda araştırmanın da önemli rol oynadığını kabul etmek lazım. Starcraft oynarken eminim farketmişsinizdir. Doğru araştırmaları yapmadığınızda istediğiniz birimleri üretemediğiniz gibi, üretebildiğiniz birliklerin daha güçlü veya dayanıklı olabilmesi için de yine araştırma yapmanız gerekiyordu. Tzar'da da buna benzer bir araştırma sistemi ile yeni birimlere, yeni büyülere, yeni binalara ulaşabiliyorsunuz.

Kaynak yönetimi konusunda ise RTS'ler için devrim sayılabilecek bir yenilikle karşılaştığımızı söylemek yanlış olmaz. Kaynak yönetimi konusunda Age of Empires'ı hatırlatan oyunda yiyecek, taş, altın ve odun topluyorsunuz ve ihtiyaçlarınızı karşılıyorsunuz ama işin güzel yanı artık onlarca işçinizin hangi işle ilgilendiğini kontrol etmek için ekranın bir ucundan diğerine koşup durmuyorsunuz. Artık bir işi bitirip boş kalan köylüleriniz fena şekilde pişmanlık ve suçluluk duyguları ile kıvranıyorlar ve etraflarında buldukları en iyi işe dalıveriyorlar. Bu lafın kısası, Tzar'da işi olmadığı için bekleyen işsiz güçsüz işçilerle karşılaşmayacaksınız demektir. Bu sistemin benzeri AoE II'de de vardı ancak, o oyunda sadece boş duran işçileri görebiliyordunuz ve uygun işlere atıyordunuz. Yani yine bir savaşın ortasında, köye geri dönüp adamlarınıza " sen onu yap sen şunu yap, sen de boş boş oturma şu işle ilgilen hadeeee!" demek zorunda kalıyordunuz. Kısacası, Tzar, tembellik yaparak başarınızı baltalayan "alırım maaşımı yatarım aşşaaa" mantığındaki RTS işçiliği psikolojisine son noktayı koymuş görünüyor.

Bu arada araştırma geliştirmeye de geri dönelim ve diyelim ki aman dikkat. Çünkü oyunun özünü araştırma geliştirme oluşturuyor. Eğer yeterince önem verirseniz bu olaya, savaşın en kritik noktasında bir Dragon Summon edebilirsiniz saflarınıza ve dağıtırsınız düşmanı çil yavruları gibi. Tabii, dragona gelen kadar, iskelet savaşçılar, hayaletler, normal askerler gibi bin bir çeşit üniteyi de kontrolünüz altına alabilirsiniz. Ama dediğim gibi, araştırmaya biraz dikkat lütfen.







Nasıl Oynayacaksınız Dii mi?

Elbette iyi bir oyunun iyi bir oyun olabilmesi için yeter değil ama gerek olan şartlardan biri oynanabilirliktir. Ne kadar güzel görünürse görünsün ne kadar



güzel duyulursa duyulsun, ne kadar güzel kokarsa koksun (bu kısmı oyunların geleceği ile ilgili... Ama kısa süre içinde alış veriş merkezlerine, ekranında reklamının yapılacağı ürünün kokusunu yayan özel bilgisayarlar yerleştirileceği haberleri gelmeye başladı bile..) bir oyunu oyun yapan elbette ki oynanabilirliğidir. Yani, oynayamadığımız bir oyunu kim ne yapsın ki? Tzar'ın ise bu konuda başarılı bir yapım olduğunu göreceksiniz çünkü hemen hemen her şeyi farenizin bir iki tıklaması ile yapabildiğinize şahit olacaksınız. Büyük bir oyun olmasına rağmen, oyun hakkında bilmek isteyeceğiniz her şeyi yine oyun içinde yine fareniz yardımıyla kolayca bulabiliyorsunuz. Birimlerin durumları, maliyetleri, zırhları, ne işe yaradıkları,





saldırı güçleri, onları, bunları, şunları. İşte ne varsa gerekli gereksiz, hepsine bir tıkla ulaşmanız mümkün. Ne mutlu kullanıcı kolaylığını icat edenlere.

Yılanlardan Acaip Tırsarım

Oyunun bir güzel yanı da yaşayan bir dünyanın içinde geçiyor olması. Etrafta vahşi hayvanlar, yılanlar böcükler falandı filandı bile mevcut. Donuk bir haritanın üzerine birkaç bina inşa ettikten sonra askerler üretip saldırınız çayıra Mevlanız kayıra mantığının da bu oyunda sökmeyeceğini göreceksiniz. Hava şartlarının bile etkilediği oyun ve savaş düzeninde stratejinizi tüm dış etmenleri göz önünde bulundurarak geliştirmek durumunda olacaksınız.

Elbette stratejiden bahsetmişken, en iyi taktiğin, savaştığınız yeri en iyi görebildiğiniz durumlarda geliştirilebileceğini de hatırlatmak isterim. Gelişmiş ülkelerin casus uydulara, askeri gözlere milyarlarca dolar yatırmasının sebebi elbette ki komşu ülkelerin devlet başkanlarının yatak odalarındaki inlemeleri dinlemek olmadığını kabul edersiniz. Haritayı iyi tanımanın, düşmanı olabildiğince izlemenin önemli olduğu tüm RTS'lerde olduğu gibi Tzar'da da haritayı açmak önem taşıyor. Ama bunu yapabilmek için, bütün işinizi gücünüzü bırakıp bir atlının peşinden "şimdi oraya git şimdi buraya git, şimdi sağa dön, şimdi sola dön." Diyerek dolaşmanıza gerek yok çünkü sağ olsun geliştiriciler oyuna Explore diye bir seçenek eklemişler. Bir ünitenize Explore dediğinizde paşa paşa haritada bilinmeyen her yere gidip görüp geliyorlar. Elbette bir düşmanla karşılaştıklarında savaşıyorlar veya geberiveriyorlar ama oyun haritasının pek çok yerinde sihirli malzemeler ve hazineler bulunduğunu düşünürseniz, birkaç askerinizi daha oyunun başında, düşmanlarınızdan önce bu hazineleri bulabilmeleri için salacaksınız çayıra, umarım Mevlaları kayırır. Çünkü bu bahsettiğimiz sihirli araç gereçlerle okçularınızın menzilini arttırabilecek, askerlerinizin dayanıklılıklarına dayanıklılık ekleyebileceksiniz.

Şimdi bu iki sayfalık laf kalabalığının kısaca ne anlama geldiğini söyleyeyim. Oyun güzel, alın oynayın. Kaçırmayın.

Cem Şancı

Alternatif	
Seven Kingdoms II	
Sayı/Puan	Kasım 99 8/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler 2 boyutlu ama seçilebilir, detaylı ve güzeller. Doğa olaylarının da grafiksel olarak sunumu son derece güzel.

Ses ve Müzik

Sesler iyi, konuşmalar anlaşılır. Müzik mükemmel olmasa da oyuna atmosfer katıyor.

Oynanabilirlik

RTS'lerin en sorunlu yanları oynanabilirlikleri olur. Kalabalık bir savaş sırasında birimlerinizin kontrolünü kaybedersiniz.

Atmosfer

Gömvilerin oyun içindeki animasyonlarla anlatılması ve yeni bir gömvi alırken oyundan kopmamak atmosferi canlı tutuyor.

LEVEL Notu %80

Son zamanlarda gelen karma Real Time Stratejilerin en iyisi. Efektler, grafikler, sesler, oynanabilirlik yerli yerinde. Ama konu çok vasat.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 200 MB Harddisk Alanı

Grafik: Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük

Multiplay: Internet ve Ağ üzerinden 4 kişi

Ekstra: Yok

COMMAND & CONQUER : Tiberian Sun Firestorm

Beklenen oyunun beklenmeyen görev paketi

Yapım: Westwood **Tür:** RTS **Web:** www.westwood.com

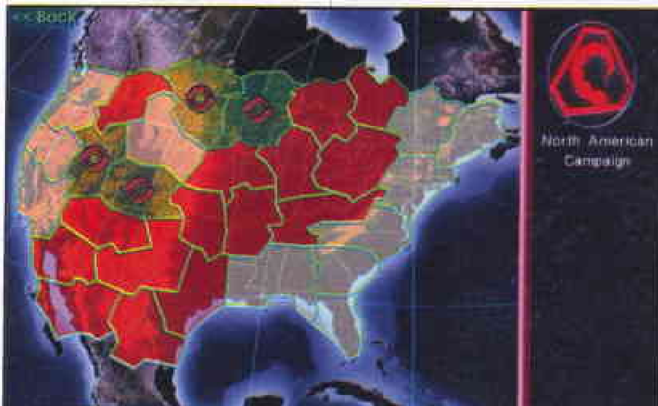


Tiberian Sun, Westwood'un insanları bir kaç yıl süründürdükten sonra büyük iddialarla piyasaya sürdüğü biricik sevgili oyunu. Ama bir şeyler ters gitmiş olmalıydı ki, bu kadar büyük vaatlere ve reklama rağmen oyun piyasaya çıktıktan sonra bile, Internet café'lerde hala Starcraft oynanıyordu! Basit ara birimi, güzel grafikleri, sağlam müzikleri ve oyunun uzun bir geçmişe sahip olması bile isteneni verememişti, yeterli patlamayı yapmamıştı. Hal böyleyken biraz daha fazlasını yapmaları gerektiğini farkeden sevgili Westwood, daha oyunu piyasaya yeni çıkartmışken ilk extension'ı Firestorm'u duyurdu. Ve şimdi fırtına gibi PC'lerimizde Firestorm esecek ama sanırım bir kez daha kısa ve etkisiz bir fırtına olacak bu...

Tiberian Helvası

Oyunumuz Tiberian Sun, bıraktığımız yerden devam ediyor. Kane'in ölmesinden sonra Brotherhood of NOD bölünmüş ve GDI karşısında epey zor bir duruma düşmüştür. Kane'in ikinci Tiberium savaşı sırasında çok önemli bir rol oynayan süper bilgisayarı CABAL kapanmış ve NOD güç manyağı generaller arasında paylaşılmak üzere kaderine bırakılmıştır. Bu sırada Kane'in Kahire'deki gizli tapınağı GDI bilim adamaları tarafından çok sıkı bir incelemeyi alınmıştır; çünkü belki de NOD'lardan çok daha önemli bir düşmanı durduracak bilgiler bu tapınaktaki bir artifact'e bağlıdır. Gittikçe daha tehlikeli bir hale gelen bu düşman ise Tiberium'un ta kendisidir.

Tiberium dünyaya ilk kez bir meteordan düşmüştü ve kısa sürede verdiği inanılmaz enerjiyle çok değerli olmuştu. Üstelik dünya sadece bir meteorluk rezerve mahkum değildi, çünkü bu garip madde hızla yayılıyordu ve kim ne kadar çok kontrol ederse dünya üzerinde o kadar söz sahibi oluyordu. Ancak gülün dikeni bu sefer epey sertti; kısa bir sürede olabildiğince çok genişleyen Tiberium artık canlı olan herşeye zarar verir hale gelmişti. Tiberium'la bir süre temasta bulunan insanlar mutasyon geçirmeye ve garip yaratıklara dönüşmeye başlıyordu. Bunu farkeden GDI en kısa sürede bu bereketli zehri durdurmanın yollarını aramaya başladı. Bu yol da Kane'in gizli üssündeki Tacitus adlı uzaydan gelen ve Tiberium'un kökenini ve mantığını açıklamayı sağlayabilecek bir artifact'ten geçiyordu.



Oyuna tam olarak buradan başlıyorsunuz. 9'u GDI, 9'u NOD olmak üzere tam 18 görev boyunca amacınız GDI'sanız; önce bu artifact'i bulmak, daha sonra da Kane'in zamanın birinde kurduğu süperbilgisayarla, CABAL'la, uğraşmak. Ama eğer NOD'sanız; önce hiç bir şeyden habersiz CABAL'ı çalıştıracak, sonra bir bilgisayarın başkaldırmasını izleyecek ve kendi yarattığınız bir makineye karşı savaşacaksınız. Ve her ne olursanız olun aynı finalle oyunu bitireceksiniz. (Bu arada final demişken de, dünyadaki tüm RTS'lerde olmasını istediğim, ama daha hiç göremediğim bir "bölüm sonu canavarı" nihayet Firestorm'da var. Bu dev robota karşı size vereceğim yegane taktik, hava saldırısı; çünkü karadan yenme gibi bir şansınız pek yok.) Eğer GDI iseniz son istasyonu ele geçirmeden hemen önce 12 tane Orca Bomber yaptığınızdan emin olun, sonra da harita açılır açılmaz yollayın ve endişelenmeyin havaya en ufak bir lazer bile sıkamıyor. Öte yandan direk üssünüze gelmek isteyeceğinden karadan bir kaç yem sunarak helikopterlerinizin gidip tekrar bombalarını almasına sağlayacak zamanı kazanın.

Tiberian Pırasası

Oyunda herkesin merak ettiği ve belki de oyunu almanızı sağlayacak tek şey olan yeni birliklere gelince... buyurun yakından inceleyelim biraz:

GDI birlikleri:

- **Mobile EMP Cannon:** Hani Tiberien Sun'da elektromanyetik sabit bir cannon vardı da, patlattığınız yerdeki mekanik üniteler donup kalırlardı, bir süre ne hareket edebilirler ne de ateş edebilirlerdi ya, işte o cannon'un hareketli portatif hali bu mobile EMP. Oluşturduğu elektromanyetik alanın yarıçapı daha küçük ama hareket etmesi sayesinde bu silahı sadece savunma amacıyla değil de, saldırı niyetine de kullanabilirsiniz. Bir süre sonra, kendi kendini de şarj edecektir.
- **Juggernaut:** İşte GDI'ın yeni süper uzak menzilli kara saldırı silahı. Titan'a çok benzer bir yapısı var ve hareket halindeyken ateşleyemiyorsunuz. İstediğiniz yere getirdiğinizde üzerine basarak yere yerleşip namlularını gökyüzüne yöneltmesini sağlayabiliyorsunuz. Böylece epey uzağa artillery misali ateş edebiliyor. Zayıf noktaları: Yavaş, dayanıksız ve atış gücü yetersiz. Kısacası tek



avantajı menzili (bence en iyi tarafı, gözünüzden kaçan düşmanlar olduğunda, uzaklardayken bile onlara ateş edip, ateş sesi sayesinde sizi uyarması, bu yüzden üssünüze bir iki tane koyun).

▪ Mobile War Factory: Çok pahalı ve çok yavaş. Ama böylece istediğiniz yerde bir fabrikanız olabilir ve düşman üssüne yakın bir yerlerde hızlıca küçük ordular kurup saldırabilirsiniz... (Ama çok gereksiz! Çünkü oyunun ana stratejisi düşmanın ilk saldırılarını karşılayabilecek bir savunma kurup, sonra da biraz kuvvetlenip, zorlanmadan yok etmek. Hiç böyle ekstra taktiklere gerek yok. Rakip üssüne yakın bir yerde ordu kurmak, daha çok multiplayer oyunlarda geçerli bir taktik.)

▪ Limpet Drone: Oyunun en ilginç dizayn edilmiş birliklerinden bir tanesi. Bu küçük nesneyi istediğiniz zaman yer altına görünmez bir şekilde gömebiliyorsunuz. Üzerinden bir düşman birliği geçtiğinde ise ona yapışıyor. Böylece hem o birliği süper yavaşlatıyor, hem de o birliği ve onun gördüğü her şeyi görmenizi sağlıyor. Bir tür ayaklı radarınız oluyor yani, (fog of war özelliği için geçerli). Bu asalaktan kurtulmanın tek yolu ise, repair bay'den geçiyor.

NOD birlikleri:

▪ Fist of Nod: Mobile War Factory'nin Nod'lardaki versiyonu. Eğer bir de stealth generator'le kullanırsanız, yapabileceğiniz şeyleri varın siz düşünün artık (daha çok multiplayer'da tabii!)

▪ Limpet Drone: Yukarıdakinin tıpkısının aynısının benzerinin bire bir kopyası.

▪ Mobile Stealth Generator: Hareket eden bir görünmez alan yaratıcısı. Mantıklı ve dikkatli kullanıldığında çok etkili olabilir. Unutmamanız gereken konu, aletin hareket ederken etkili olmaması ve çalışması için gücünün tam olması gerektiği.

▪ Reaper: Nod'ların en ilginç yeni birliği. Diğer bir deyişle örümcek bacakları üzerine, Tiberium yüzünden mutasyon geçirmiş ve bir savaş makinesine dönüştürülmüş insan bedeni. Attığı özel ağ sayesinde belli bir alandaki tüm insanları bir süre etkisiz hale getiriyor. Cluster missilleri sayesinde de her türlü zırhlı kara ve hava aracının korkulu rüyası olabiliyor.

Hoş, tüm bunların yanında bu yeni birlikler (en azından GDI'da) hiç bir hayati rol oynamıyor. Hala Orca Bomberlar'ı yapınca oyun bitiyor ve hala distributor'ler en iyi kara silahı. Yeni birlikler o kadar da üstün özellikler taşımıyor



kısacası, ama yine de kullanması zevkli. Bunların dışında bir de yeni Tiberian yaratığı var. Dev bir uçan deniz anası. Zehirli Tiberian gazları püskürtmesi dışında yapışarak da her türlü kara birliğine fazlasıyla zarar verebiliyor, en kısa yoldan temizlemeye bakın. Yeni birliklerin yanında bir de GDI'ın geliştirilmiş bazı birlikleri var. Bunlardan Jump Jet Infantry'nin yeni radar ışınları sayesinde, hem daha uzağı görebiliyor hem görünmez birlikleri farkedebiliyor hem de daha hızlı hareket edebiliyor. Deployable Sensor Array, görünmez birliklerin yanında Limpet Drone'ları da görmenizi sağlıyor. Son olarak ise EMP Pulse Cannon'un gücü arttırılmış ve elektromanyetik ışınlarının Limpet Drone'ları patlatması sağlanmış.

Tiberian Karpuzu

Tüm bunların dışında multiplayer'da epey ilginç olan yeni bir seçenek var: World of Domination. Bu modda oyunu oynarken, dünyanın neresinde oynadığınız ve hangi tarafla oynadığınız kaydediliyor. Bir ülkede oynanan tüm oyunlarda hangi tarafı seçen oyuncular daha çok kazandıysa o bölge o tarafın oluyor. (Aslında epey başarılı düşünülmüş bir sistem)

Daha başka da oyunda pek büyük bir değişiklik yok; grafikler, müzikler, efektler, demolar hepsi aynı (demolar farklı tabii, stil aynı). Kısacası aynı hamam aynı tas. Eğer RTS'lerle aranız yoksa almanıza da hiç gerek yok. Ama Tiberian Sun oynadıysanız ve sevdiyseniz, alacaksınız gibi geliyor bize. Alacaksınız çünkü oyuna bir C&C camiası olarak bakıldığında güzel ve oynanabilir; ben sadece getirdiği yenilikleri fazla bulmadım. Aslında esas değişiklik serinin diğer oyununda, Tiberian Twilight'da (yeni 3D grafik motoru ve daha çok birlik geliştirmeye yönelik oyun sistemi), olacakmış. Hadi hayırlısı, ne diyelim....

Gökhan & Batu



Alternatif

Star Craft Brood Wars

Sayı/Puan — Mart 99 9/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Tiberian Sun'la aynı. Bir RTS için çok iyi. Ama küçük pixsellerle uğraşmak bir müddet sonra gözü yoruyor.

Ses ve Müzik

Tiberian Sun'la aynı. Normalin üstü, ama inanılmaz da değil. Electronic Arts müzik konusunda her zaman titizdir.

Oynanabilirlik

Arabirim çok kolay, zorluk seviyesi de usta RTS'cilere çok basit gelecektir. Herşeye rağmen oyun kendini oynattırıyor.

Atmosfer

Güzel, ama yapay zekanın kesinlikle daha iyi olması lazım. Videolrla desteklenen hikaye atmosferin en önemliyi parçası.

LEVEL Notu %78

Senenin hit'leri arasına girmeyecek, ama Tiberian Sun hayranlarını bir süre oyalar. Bir Add on paketine göre iyi bir çalışma.

Minimum: Pentium 166, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-300, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 24 hızlı CDRom

Multiplayer: 1-8 player; Network, Internet

Grafik Desteği: 2 MB ekran kartı



F1 2000

Formula 1 Oyunlarına yeni kan. Bu sefer kayda değer bir oyun var elimizde...

Yapım: www.easports.com **Dağıtım: www.aral.com.tr** **Bilgi İçin: www.easportsf1.com**

Formula 1 2000 sezonunun başlaması ile beraber bu türdeki oyunlar da birer birer raflardaki yerlerini almaya başladılar bile. Sezonun dördüncü yarışı İngiltere Silverstone Grand Prix'inin gerçekleşeceği şu günlerde neredeyse Formula yarışlarından sıkılacak duruma gelmişken Electronic Arts birden düşüncülerimi ve ilgimi başka bir yöne kaydırdı. Geçtiğimiz iki ayda neredeyse bilgisayar karşısındaki yaşantımın çok büyük bir kısmını oluşturulan F1-99 ve daha sonrasında da Grand Prix World (ki bu oyun gerçekten çok hoşuma gitti) artık sıkmaya başlamışlardı ki üzerinde F1 2000 ve EA Sports logolarının bulunduğu bir kutu bir anda yarışlara yeniden içi gülen gözlerle bakmamı sağladı.

Adından da anlaşılabileceği Formula 1 2000 sezonunu baz alan oyun Official olması nedeniyle de 2000 sezonunu tüm yenilikleri ve tüm isimler ile beraber sunuyor. Yani oyunda Jaguar, BMW Willams F1, BAR Honda gibi Formula 1'e bu sene katılan yeni takım ve motorları, takımların sponsorları (ki içki ve sigara markaları silik görünüyorlar), logoları ve tabii ki takımlardaki en son değişiklikleri bulabilirsiniz. Bu sayede oyuncuya gerçek Formula 1 sezonuna paralel olarak oynayabilme imkanı sunuluyor. 98 Dünya Kupası başladığında bir televizyon kanalı günü maçları oynanmadan önce yine EA Sports'un bir oyunu olan Road To The World Cup oynayarak maçları simüle etmeye çalışıyor ve daha sonra da "işte Zidane sağdan kale içine gelen ortaya kafa vurarak Fransa'nın ilk golünü atacak şeklinde" yorumlarda bulunuyorlardı. Bakarsanız bir TV kanalı da "işte Schumacher Start/Finish düzlüğünde Hakkinen'i bu şekilde geçecek" şeklinde yorumlar da bulunabilirler. Ne de olsa oyun sunduğu kamera açıları sayesinde istenen en iyi görüntüyü verebiliyor ve hatta kendi yorumlarını koymaya gerek duymazlarsa televizyon sunucusu Jim Rosenthal'ın yarış öncesi ve sonrası sunumlarını kullanabilirler. Oyunda kokpit, araç dışı görünümler ve kendinizin ayarladıktan sonra saklayabileceğiniz toplam 23 kamera kullanılmış ki bu sayede yarışın hiçbir anını kaçırmadan en güzel görüntüyü elde etmek mümkün.







Formula 1 aslında teknoloji savaşıdır!

Oyuna başladığınız zaman dikkatinizi çekecek ilk şey özellikle neredeyse mükemmeler görünen parkurlar ve araçlar sayesinde performanslı olduğunun ve sizi belki de gereğinden fazla memnun edeceğinin ilk sinyallerini veren Engine olacaktır. Oyunda kullanılan gerçek zamanlı gölgeler, dinamik kayma izleri, çakıl, duman ve toz efektleri ile de oyunun daha gerçekçi bir hava kazanması sağlanmış. 2000 sezonunda kullanılan tüm parkurlar fotorealistik olarak yeniden yapılandırılmış ve tek tek modellenmişler. Her parkurun kendine ait özellikler göz önünde bulundurularak bunların görünüm haricinde oynanışa da etki etmesi sağlanmış. Aslında gerçek hayatta bir çok yarışta helikopter görüntüsü kullanılmasına rağmen ilk defa bir yarış oyununda tepenizde uçan bir helikopter görebileceksiniz. Ayrıca görünüm ayarlarının oldukça detaylı ve çeşitli olması sayesinde kuvvetli bir sisteminiz veya ekran kartınız olmasa dahi oyunu daha hızlı oynanabilecek şekilde düzenleyebiliyorsunuz. Buradaki ayarların tümü aktif veya maksimum derecede olduğu zaman özellikle çok sayıda arabanın aynı anda görüntülenmesi gerektiği durumlarda oyunun oldukça yavaşladığını söyleyebilirim. Zaten F1 2000 PC versiyonu sorumlusu James Hawkins bir röportajında normalde P200'de bile çalışabilen oyunu maksimum da hızlı oynayabilmek için AMD Athlon 750 veya dengi bir işlemcinin gerekli olduğunu özellikle vurguluyor. Bunu da belirtmeden edemeyeceğim ama oyunu maksimum grafik özellikleri ile oynamak kesinlikle çok zevkli. Zaten söz konusu yavaşlama sadece yarışın başlangıç anında gerçekleşiyor. Daha sonra genelde ikili mücadeleler meydana geldiği için oyun normal temposunda devam edebiliyor. Bunun haricinde zaten eğer bu yavaşlık de-



vam edecek olursa klavyedeki üst sayı dizisini kullanarak yarış esnasında tek tuşa basarak (ağaçlar, köprüler, panolar gibi) çeşitli nesneler ekrandan kaldırılmasını sağlayabilirsiniz.

Milyonlarca Dolarlık Araçlar Yarışıyor

Oyundaki arabalar orijinal yarış araçlarına bağlı kalınarak görünüm, pilotun kaskı, özel logoları ve işaretleri ile her biri için 1200 poligon (takıma modele bağlı olarak) kullanılarak tasarlanmışlar. Özellikle yavaşlama, hızlanma ve dönüşler gibi arabanın ivmesinin değiştiği durumlarda eğer kokpit içi görünüm kullanılıyorsa bu değişimin şoför ve araba üzerindeki etkisi en iyi şekilde gözlenebiliyor. Yapılan işe mükemel sonucu kazandıran detaylardır. İşte bu araç modellemeleri ne kadar itinalı yapılmış olsalar da aşırı ısınan fren diskleri, sürtünme sonucunda ortaya çıkan kıvılcımlar ve tabii ki arabada meydana gelen gerçek hasarlar sayesinde yarışlar çok daha heyecanlı hale getirilmiş. Yarışlara rastgele araç ayarları kullanarak girmek olmaz. Oyun çok geniş ve sonuca etki edebilecek ayar seçenekleri sunuyor. Bu sayede gerçek bir F1 pilotu gibi parkurlarda yapacağınız test sürüşleri sonrasında aracınızın ayarlarını kendi sürüş stiliniz ve parkura göre maksimum performans elde edebilecek şekilde düzenleyebilirsiniz. Bunu için ister yarış mühendisinizden yardım alabilir ister deneme yanılma yöntemini kullanarak maksimum sonuca ulaşabilirsiniz. Son olarak basit bir yol daha mevcut: Eğer Internet bağlantınız varsa küçük bir araştırma sonrasında elde edebileceğiniz her parkura özel ayarları da kullanabilirsiniz. Bu ayarlar konusundaki tavsiyem minimum kanat ayalarını yüklemeniz, yarışacağınız tur sayısına bağlı olarak az ya da çok benzin kullanmanız ve özellikle yedinci vites aralığını düşük tutmanız yönünde olacaktır.

Oyunun yapay zekası ve zorluk derecesi EA Sports'un kalitesini bir kez daha gözler önüne seriyor. Pilotlar düz bir çizgi üzerinde belirli sınırlar çerçevesinde hareket etmek yerine karşılaştıkları nesneye göre düşünüyor ve tepki gösteriyorlar. Mesela 185 mil hızla bir bariyere yaklaşırken ilk olarak onu geçebilmek için uygun hıza düşüyorlar ve daha sonra hareketi gerçekleştiriyorlar. Tabii ki sizden bağımsız olarak meydana gelen kazalar da oyuna heyecan katan bir başka unsur. Mesela Monaco'da yarışırken bir anda ortalık karışabılıyor veya normal yolunuzda giderken sağa sola parketmiş (!?) araçlar ve ya ortalığa dağılmış ön kanat, lastik ve buna benzer aksamlar ise karşılaşmanız mümkün. Ne kadar çok rakip elenirse şansınız o kadar yükselecektir. Burada karşımıza çıkan bir diğer nokta da sürücü özellikleri olacaktır. James Hawkins bu konuda şunları söylüyor "Sürücü modellemesi gerçekten çok zor. Gelecekte bu konu üzerinde daha derin çalışmalarımız olacaktır. Ama mesela bir sürücünü normalde dönüşlere daha erken girmesinden onun Jean Alesi olduğunu fark edebilirsiniz." Pilotların yarış içerisinde gösterecekleri başarı ise direkt olarak agresiflikleri ile bağlantılı. Single Player yarışlarda rakipleriniz Yapay Zekası bir performans dağılımına göre belirlenecektir. Bu da sürücünün yarış içerisinde dönüşlerdeki hakimiyeti, hızı ve geçme çabalarını etkileyecektir.

Bunun haricinde oyunun zorluk derecesi için bir diğer etken de Test Day, Quick Race, Grand Prix ve Championship yarışlarında uygulanacak olan kurallardır. Mesela bayrak kurallarının aktif olması, araçların eşit olması, lastik aşınımı, mekanik arızalar, yakıt kullanımı derecelendirmesi gibi ortak ayarlar haricinde bilgisayar tarafından yönetilen araçların sayısı (Test Day), başlama pozisyonu (Quick Race) ve yarış uzunluğu, formasyon turu (Quick Race, Grand Prix ve Championship) gibi özel ayarları da kullanarak yarışı istediğiniz zorluk derecesine getirebilirsiniz. Bunun haricinde yarışırken size yardımcı olacak direksiyon yardımı, kayma önleyici, fren noktası yardımı gibi toplam 10 sihirbazı F tuşlarını kullanarak yarış esnasında açıp kapatabilirsiniz. Tabii ki oyunun kaderini belirleyecek olan bilgisayar tarafından yönetilen sürücülerin zeka gücünü % 70 ile 120 arasında değiştirebilir ve kendinize en uygun rakipleri yaratabilirsiniz. Tabii ki EA'nın kalitesini konuşturduğu bir diğer nokta da oyunda uygulanan fizik kuralları. Özellikle spin atarken veya meydana gelen kazalarda kullanılan fizik motorunun ne kadar iyi olduğunu görebilir ve eğer Force Feedback direksiyonunuz varsa hissedebilirsiniz de...



Oyunda kullanılan ses efektlerinin çok kaliteli olmasına rağmen beni rahatsız eden tek şey özellikle garajdeyken Audio modunda devamlı olarak geçen araçların seslerinin çalınması oldu. Tabii ki müzikler konusunda da EA her zaman yaptığı gibi çok iyi bir Soundtrack ortaya çıkarmış.

Sıra geldi araba kullanmaya...

Oyuna başlarken kendi sürücü profilinizi oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz profile ait tüm istatistikler (parkurlara göre en iyi sıralama ve yarış zamanları) tutulacak ve daha sonra istenirse bu bilgilere ana menü üzerindeki





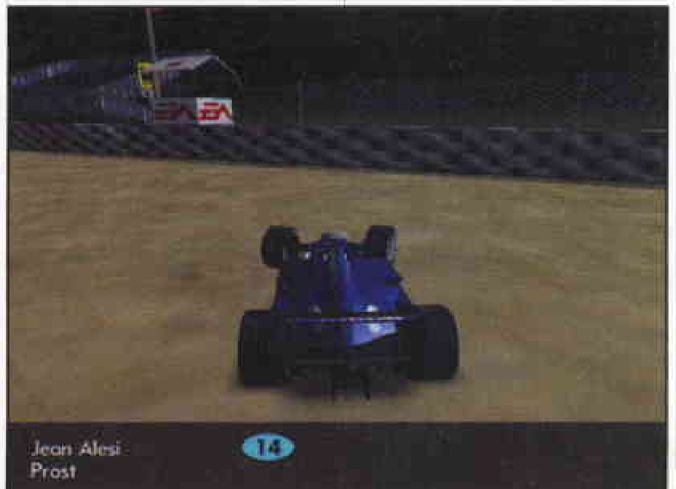
oyuncu profilleri simgesi üzerinden görüntülenebilir. Seçtiğiniz araca alışmak ve tabii ki en ayarları yapabilmek için ilk olarak Test Day yarış modunu kullanabilirsiniz. Eğer direkt olarak yarışmak istiyorsanız Quick Race ve Grand Prix modlarını kullanabilirsiniz. Tabii ki son olarak da şampiyona modunda yarışarak kendi sezonunuzu oluşturabilir veya Formula 1 2000 sezonunu simüle edebilirsiniz. Championship modunda F1 2000 sezonu yarış takvimi baz alınmıştır. Yarış hafta sonu deneme sürüşleri, sıralama turları, ısınma turları ve yarış olmak üzere toplam dört adımdan oluşuyor. Bu hafta sonundan maksimum performans elde edebilmek için özellikle deneme sürüşlerinden maksimum derecede faydalanmaya çalışın. Bu sayede hem kendi arabanızı tanıyıp gerekli gördüğünüz ayarları yapabilir hem de rakip takımların başarılarını göz önünde bulundurarak kendinize bir yarış stratejisi belirleyebilirsiniz.

Her zaman bilgisayara karşı oynayacak değilsiniz ya. F1 2000'i isterseniz Internet üzerinden isterseniz kendi ağınız içerisinden oynayabilirsiniz. Oyun sunduğu 22 kişilik Multiplayer fonksiyonunu kullanarak gerçek yarış heyecanını tadabilirsiniz. Multiplayer yarış modunun da kendine has kuralları mevcut. Mesela hız telafisi (Speed Compensation) seçeneğini aktif hale getirerek yarış liderinin oldukça gerisinde olan yarışmacıların performanslarının arttırılmasını sağlayabilir veya veri oranını (Data Rate) düşürerek yarışın çok daha hızlı olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii bir de bilgisayar tarafından yönetilecek olan araçların sayısının belirlenmesi gerekmektedir.

Official Formula 1 lisansını 2003 yılına kadar alan EA Sports şimdiden uzun bir serinin başlangıcını müjdelemiş durumda. Sonuç olarak F1 2000 her pikselin de her notasında buram buram Electronic Arts kokan bir oyun. Firma diğer spor ve yarış oyunlarından kazanmış olduğu tecrübeyi ve bilgiyi F1 2000'de bir araya getirmiş. Bunun sonucunda ise oynanmaya doyulmayacak bir yarış oyunu ortaya çıkarılmış. Özellikle yarış oyunu fanlarının kesinlikle kaçırmaması gerektiğini düşündüğüm bu oyun Formula 1 takipçisi olup da henüz bilgisayarda yarış oyunları ile karşılaşmamış olanlar için de ilk adım niteliğini taşıyor. Ayrıca kutulu olarak satılan oyunun Türkçe kullanım klavuzu ile standart oyun ayarları haricinde tüm mekanik ayarlar hakkında da bilgi edinebilirsiniz.

Phantom





Alternatif

Offical Formula 1 Racing

Sayı/Puan — Ekim 99 5/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Özellikle maksimum ayarlar kullanıldığın elde edilen görüntüye söylenebilecek bir şey yok. Kesinlikle daha hızlı bir sistem...

Ses ve Müzik

Efektler ve müzik EA kalitesini yansıtırken, rastgele kullanılan geçiş sesleri rahatsız edici olabiliyor.

Oynanabilirlik

Neredeyse tamamen size bağlı olan AI seviyesi ve kolay ulaşılabilir sihirbazlar ile istenilen dereceye ulaşılabilir.

Atmosfer

Fizik ve grafik motoru, ses ve Force Feedback direksiyon ile birleştiğinde heyecandan kalbiniz yerinden çıkabilir.

%90 LEVEL Notu

Şu ana kadar oynadığım en iyi formula yarışı olan F1'i sadece meraklıları değil herkese tavsiye ediyorum.

Minimum: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, 3D Kart

Önerilen: Pentium II 450, 128 MB, 3D Kart

3D Desteği: D3D

Multiplay: 22 Kişi

PSX Versiyonu: Var

FORCE COMMANDER

Yıldız savaşları... Efsane... Strateji... Oyun... Beklenti... Merak... Kavuşma... Ve......

Yapım: Lucas Arts | **Dağıtım:** Lucas Arts | **Tür:** RTS | **Web:** www.lucasarts.com

Uzunca bir süredir beklenen oyundu Force Commander. Ne de olsa hem "Star wars", hem de real-time strateji adını taşımak, pek çok oyuna nasip olmaz. Ancak Force Commander'ı masaya yatırdığımızda bu şansın pek de iyi kullanılamadığına üzülerek tanık olduk.



Oyunun en önemli özelliklerinden biri, diğer RTS'lere göre çok detaylı 3D grafiklere sahip olmasıydı. Ancak bu sistemin büyük bir çelişkiyi de beraberinde getireceği yapımcıların aklına gelmemiş gibi. Bir kere kamerayı kullanmak zaten çok zor. Oyunu adam akıllı oynayabilecek bir açı bulana dek göbeğiniz çatlıyor. Hadi yakından iyi bir açı yakaladınız. Bu sefer de tüm birimleri rahatlıkla kontrol edebilmek için kamerayı olabildiğince geriye zoomlamanız gerekiyor. O zaman da oyunun grafiklerinin bir esprisi kalmıyor, çünkü o kadar uzaktan diğer RTS'lerden farklı bir görünüm ortaya çıkmıyor. Zaten oyun ekranının utanmasa yarısını kaplayacak olan durum çubuğu özensiz tasarımıyla gözü rahatsız ediyor. Tüm bu görsel eksikliğin üzerine bir de araç animasyonları ekleniyor. Araçlar oldukları yerde durup kendi etraflarında dönerek yön değiştiriyorlar. Kimi hava taşıtlarında bu durum tuhaf olmasa da, bir AT-AT'nin hazırola geçip kayarak dönmesi pek de gerçekçi değil.

Küçük Adamlardan Korkun

Kuvvetler arası dengenin iyi oturtulmuş olması oynanabilirlik açısından olumlu. İmparatorluğun ağır ve güçlü araçlarına karşın asiler gelişmiş kalkanlara ve şarj sistemlerine sahipler. Ancak oyun içinde kullanılan command point sisteminin değiştirilmesi gerekli. Çünkü siz rakibin birimlerini imha ettikçe daha çok command point kazanıyorsunuz. Savaştan canlı çıkan birimler de daha güçlü hale geliyorlar. Böylelikle kazananla kaybeden arasındaki uçurum gitgide açılıyor ve kaybeden için oyunu çevirme şansı bir nok-



tadan sonra iyice düşüyor. Ayrıca oyunda piyade birliklerine verilen önem çok fazla. Bir grup asi, lay lay lom diye gelip sizin binalarınızı, savunma hattınızı, hatta AT-AT'larınızı kontrol altına alıp size karşı kullanabiliyorlar. Bunu önlemek için siz de kendi piyadelerinizi binalarınızın içine yerleştirebilirsiniz, ancak bu işlem barındırabileceğiniz maksimum birim sayısına çok çabuk ulaşmanıza neden oluyor. Üstelik bina içindeki savaşlar otomatik olarak gerçekleşiyor ve genellikle



asiler imparatorluk askerlerini leblebi gibi yiyor. Araçları bir yerden bir yere götürürken yollarını bulamamaları, hızlarının çok düşük olması ve oyunun hız ayarının olmaması diğer sorunlar arasında.

Vader Geliyor, Haydi Eller Havaya

Ses efektleri aslına uygun ve memnun edici düzeyde. Ancak oyun müzikleri konusunda pek çok Yıldız Savaşları hayranı pek de iyi duygular beslemiyorlar. Nedeni ise klasik temaların remikslenerek birer disko parçasına dönüştürülmüş olması. Herhalde pek az kişi "Imperial March"ı "dup tıs du dup tıs" diye dinlemekten hoşlanacaktır. Yapımcılar müziklere hiç dokunmasalar belki "Yenilik yok!" diye eleştiri alırlardı, ama "Güzelim müziği katletmişler!" diyenler de çıkmazdı. Yenilik bir risk işidir, ancak müzikleri hazırlarken Yıldız Savaşları tutkunlarının böyle konularda çok tutucu olduklarını unutmuş olmalılar.

İnsanların beklentileri ne denli büyükse, düş kırıklıkları da o denli büyük oluyor. Star Wars adına yapılan her oyunun bir şaheser olmadığı bir gerçek. Ama "Force Commander", kendisini uzun süredir bekleyenleri bir hayli şaşırttı ve RTS sevenleri tekrar eski meşgaleleriyle baş başa bıraktı. Görünen o ki, Starcraft'ın tahtına oturacak oyunun iyi bir isimden çok daha fazlasına ihtiyacı olacak !

Batu & Gökhan

Alternatif

Force 21

Sayı/Puan — *Kasım 99 7/10*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

3 boyutlu birimler, ayarlanabilen kamera açıları... Düşünce güzel, ancak pratikte işe yaramıyor.

Ses ve Müzik

Özel efektleri iyi hazırlanmış, ancak John Williams'ın orijinal müziğini remiksleyince hayranlar ayaklanmış.

Oynanabilirlik

Araçların yolu bulamaması, uygun kamera açısını yakalamanın zorluğu nedeniyle iyi not alamıyor.

Atmosfer

Eski dostları yeniden görmek, seslerini duymak, belki kimilerini havaya sokabilir.

LEVEL Notu %65

Bu sefer eksikler çok fazla. Belki aynı hatalar tekrarlanmadan, başarılı bir arabirim desteğiyle Force Commander 2 kendisini affettirebilir.

Minimum : Pentium 266, 64 MB bellek, 454 MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD ROM, 8 MB ekran kartı.

Önerilen : Pentium II 350, 128 MB RAM, 565 MB sabit disk alanı, 4 hızlı CD ROM, 16 MB ekran kartı.

Grafik desteği : Direct 3D

Multiplayer : LAN, Modem ya da Internet üzerinden, maksimum 4 kişi.

Ekstra : Yok

INVICTUS: In the Shadow of Olympus

Hepsi bu muydu?!

Üretici: Quicksilver Software **Yayıncı:** Interplay **Tür:** RTS/RPG **Web:** www.interplay.com



Sık sık rastlanan bir olaya tekrar şahit oluyoruz. Hani bir oyunu uzun süre beklersiniz. Reklamı iyi yapılmıştır. Oyunun içeriği ve oynanışı size ağzınızı sulandıracak şekilde sunulur. Sonunda oyun elinize geçer. Ama oyunu kurduğunuzda tam bir hayal kırıklığına uğrarsınız. Hiç birşey beklediğiniz gibi değildir. Ve oyun geldiği gibi tozlu raflara, diğer oyunlar arasına geri döner.

Invictus, piyasaya çıkmadan önce kulağa hoş geliyordu: Kahramanlar, yaratıklar, karakterler, Yunan ve Roma Mitolojisi 'nin tanrılarını kullanan gerçek zamanlı ve bazı yerlerde RPG unsurlarını barındıran bir strateji oyunu. Fakat...

Yine mi aynı terane?

Oyun konusunu mitolojiden alıyor. Konu başta etkileyici gibi geliyor. Yani tanrıların (bu oyunda Poseidon ve Athena) epik çatışması hoş bir konu. Fakat konu yenilikten çok uzak işlenmiş. Kahramanlar orda burda saldıran adamları doğrayıp experience alıyorlar. Böylece güçleri giderek artıyor ve bölümler geçiliyor. Bölümlerin genelde bir bazen iki amacı var. Amaç genelde sıkıcı bir şekilde bölümdeki belli sayıdaki adamı bulup yoketmek.

Saldırı ve savunma gerçek zamanlı geçiyor ve çok yenilik barındırmıyorlar. Kahraman ve diğer savaşçılarla birlikte 20 ünitelik partiyi kontrol edebiliyorsunuz. Kahramanlar partinin birer üyeleri. Her kahramanın mitolojide bir tarihi ve oyunda bir özelliği var. Bunlar iyi izcilik, büyücülük, güç gibi özellikler. Oyunun RPG 'ye kaçan tarafı burada kendini gösteriyor. Her ünitenin sağlığı, vuruş gücü gibi kabiliyetleri önceden belli ve giderek artabiliyor. Kahramanlar 20 diğer savaşçılar 5. seviyeye kadar tırmanabiliyor. Savaşçılar saldırı savunma ve sağlık/hız kategorilerinde seviye atlıyorlar.

Büyüler de çok yaratıcı değiller. Büyüleri kullanabilmek için mana yerine "god point" denilen bi kavram kullanılmış. Büyüler için bundan gerektiği kadar ödemek gerekiyor. Büyüler dengesiz tasarlanmış. Bir büyüyü gerçek zamanlı bir savaş ortamında yapmak faciaya sebep olabiliyor. Çünkü büyülerin çoğu bütün savaş alanını içine alan bir etkiye sahip. Ayrıca bu sırada belli bir mesafe ve zamana ihtiyaç yok kı bu da dengeyi altüst ediyor. Haritanın bir köşesinden sağlam bir ünite ile diğer uçta savaşan birini puanlarınız el verdiği ölçüde iyileştirebilirsiniz.

Oyunun diğer bir parçası ise



konuyla alakalı, belli bir özelliği beraberinde getiren veya kullanıldığında belli şeyleri sağlayan eşyalar. Fakat eşyaların bu türe benzer diğer oyunlardakilerden tek farkı isimleri. Çünkü bunlar klasik, sağlık sağlayan, hızı, saldırıyı arttıran iksir ve eşyalardan ileri gidemiyor.

Alternatif	
Revenant	
Sayı/Puan	Aralık 99 7/10

Tozlu rafların tozunu kaldırmayın

Teknolojik açıdan oyun daha çok eski bir oyunu hatırlatıyor. 640x480 çözünürlükteki grafikleri zamanın diğer 3D hızlandırıcı gerektiren oyunlarına yaklaşamıyor bile. Fakat yine de oyun sanki 3D motor kullanıyormuşçasına haritayı çevirmeye yakınlaşıp uzaklaşmaya olanak tanıyor. Yapay zekasının oldukça düşük tasarlanmış olması oynanabilirlikten çok şey alıp götürüyor. Örneğin savaş sırasında düşman ünitelerinden birini öldürünce üniteler diğer düşmana geçmek yerine öylece ortada bakıp duruyorlar.

Oyunu tek kurtaran şeylerin sesler olduğunu söylemek isterdim fakat müzik atmosfere uygun olsa da sesler alakasız kalıyor. Şöyle ki; mitolojik çağda bir savaşçı "Haydi Rock'n Roll yapalım!" diye bağırıyor.

Oynanabilirlik açısından hiçbir şeye sahip olmayan Invictus, yenilik getirmediği gibi eskiyi bile taklit edememiş. Oyun sanki çok acele çıkmış gibi birçok şey eksik kalmış. Muhtemelen bu Warcraft III ile yaratılmaya çalışan "Role Playing Strategy" türünün daha oturmamasından kaynaklanıyor.

Onur



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Rakipleriyle karşılaşacak kadar iyi değil. Çıktığı zamana yakışmayan bir teknoloji. Daha iyi olmalıydı.

Ses ve Müzik
Müzik atmosfere uygun. Sesler idare etse de kurtarmıyor. Kulağı tırmalamak deyimi sanki bu oyun için söylenmiş.

Oynanabilirlik
Ters giden birşeyler çok olunca insanın canı oynamak istemez ki. Kontroller zor, oynanış sıkıcı.

Atmosfer
Konu etkileyici fakat ne yazık ki yukardakiler olmadan bir işe yaramıyor. Interplay'den bunu beklemezdik.

%40 LEVEL Notu

Kimse zorlamadıkça uzak durun. Çok daha iyi örnekleri duruyor piyasada. Neden bunu oynayalım ki? (Oyun oynatma mafyası henüz icad olmadı)

Minimum: P266, 64 MB RAM, 300 MB HD, 8 Hızlı CD Rom, 2 MB Ekran Kartı

Önerilen: P350, 64 MB RAM, 300 MB HD, 8 Hızlı CD Rom, 2 MB Ekran Kartı

Multiplay: IPX, TCP/IP veya Modem, 4 Kişi

Grafik desteği: Yok :)

WINGS OF DESTINY

Derin yağda kızarmış tavuk kanadı...

Yapım: Psygnosis **Dağıtım: Psygnosis** **Tür: Uçuş Sim\Arcade** **Web: www.psygnosis.com**



- Alooo? Naaber, naapıyosun hoca?
- Noolsun yaw, şimdi Sinan aradı kışladan, onunla konuşuyodum
- Vay, nasılmış eleman?
- E nasıl olsun? Adam senelerce masabaşı işlerle uğraşmaktan hamlamış tabii, biraz zorlanmış yeniden spor yapmaya başlayınca
- Açılır yaw zamanla, hangimiz formdayız ki zaten?
- Valla o herhalde spora alışır ama bak üzerimde bıraktığı lanet aynen devam ediyo...
- Nasıl yani? Aaaa, bi uçuş oyunu daha mı geldi? Ahahahahaaa...
- Yaaa...Hem de dandik bi uçuş oyunu...



- E sen bu oyunu beklemiyo muydun, gelsin de oyniyim diye?
- Uffff, ne biliim ben Psygnosis'in gene suyunu çıkaracağını, herifler ne zamandır geliştiriyolar bu oyunu hesapta...
- Uhuhuhuuu, sanırım bolca kahveye ihtiyacın olacak...Gıdıp yapayım mı?
- İyi olur, yanına da şöyle sağlam bi kalas getir, arada bir kafama vururum, zihnim felan açılır...



Spiel mit mir...

- Oooo, Rammstein dinliyon bakıyom? Sen pek sevmezdin techno tühcno grupları?
- Bunlar techno mu hoca, bi baksana heriflerin kullandığı gitar riflerine, tabii arada synth abarıyo ama iyi yedirmişler araya şimdi, haklarını yememek lazım...
- Neyse, aha kahven...Senin tarifine uygun olarak yaptım...
- Yani içine at nalı atınca dibe batmıyo, yüzeyde kalıyo di mi?
- Aynen...
- Güzeeellll...Şlurps...Oh beee...
- Çalıştırsana şu oyunu bi göreyim neymiş...
- Aha al çalıştırıyom...
- Eeee, açılış sahnesi nerde?
- Koymayı unutmuşlar herhalde. O kadarla kalsa iyi, al bak seçenekler menüsünü açayım. Gördün mü? Sadece grafik ve ses ayarı var. Ne joystick ayarı, ne klavye tuşları ayarı ortada yok...
- Ohooo, bunlar iyice suyunu çıkarmaya başladılar, tuşları nasıl ayarlayacam?
- Korkarım ayarlayamayacaksın...Oyun içinde ara bul, işin ne?
- E adamlar bunu resmen konsol mantığıyla yapmışlar, herhalde joystick sonradan akıllarına geldi...
- Sanırım...Force feedback desteği felan yok zaten...Hatta joystick algılaması bile sorunlu, bazen sapıtıyo...

Asche zu asche...

- Sen kahveni içerken ben bıkaç görev uçayım bari...
- Uç bakalım, görelim nereye kadar uçacaksın...Heh heh heh...
- Eeee, hangi tarafta savaşacağımı nasıl seçecem? Çıka çıka iki tane çizgi roman dergisi kapağı çıktı karşıma...
- E işte biri İngiliz, diğeri Alman tarafında oynamanı sağlıyo...Eğitim görevi felan yok, ya hemen konuya dalıyon ya da multiplayer oyuna giriyon...Yanlış anlama ha! Multiplayer dediysem hepi topu dört oyuncuyu destekliyo...
- Üh, herifler direk konsol oyunu yapmışlar...
- Sen hele grafikleri bi gör...Bak TNT2 kartta 800*600 ve de 32 bit seçeneği devrede şu an, sonuçlara dikkat et...
- Aha, bu ne yaw? Ara sahne diye dandik bi çizgi roman çıktı...Seslendirme de uçmuş gitmiş zaten, herifler ördek yavrusu gibi konuşuyo...
- Yaw hesapta bu oyun dışarıda çok tutulan bi çizgi romandan yola çıkılarak yapılmış...Tabii şu ekrandaki çizimlerle o kitaplar nasıl beğeniliyor orasını bilemem...
- Du bakalım, bi de uçalım ne olacak...
- Uç uç...Uç ta gör uç boyutlu olarak...Nıhahahahaaa...

Alter mann...

- Hmmm, grafikler fena diil gibi ama, kokpit felan piksel piksel görünüyo biraz...



- Olm daha pisttesin, sen hele bi yerden kesil, hele bi düşmanla karşılaş...
- Ho? Ne dandik kontroller yaw bunlar?
- Yaaa, uçağa hakim olmak hesapta çok kolay çünkü bu esasen bi Arcade...yersen yani...
- Nasıl yaaa? Kalkar kalkmaz niye perdövitese girdi bu meret uçak? Yaw...Toparlayamıyom...Aha çakıldım...
- Puhahahahaaa...Nasıl uçuş dinamikleri? Super di mi?
- Yaw yalnız çakılmadan önce önümden kara bir leke geçti, grafikler biraz bozuk galiba...
- O kara leke düşürmen gereken Alman uçaklarından biriydi güzelim...Nedense uçakların dibine girene dek kaplamaları felan çizmiyor oyunun motoru...
- Konsol oyunu bu konsol...
- Evet, konsol...
- Zemin fena diil ama sanki...
- Ya yeryüzü şekilleri felan nispeten iyi sayılır da, atışlar, patlamalar felan direk eski Arcade oyun-



lardan arak...
- Zaten oyuna da pek ısınamadım...
- E atmosfer sıfır yani...Ben bu oyunu özellikle konusu olacak, atmosferi olacak, kopuk kopuk uçmayacaksın dedikleri için bekliyordum...Baksana, kim nerede, naapıyo, senin yerin neresi, hiç belli diil...
- Çok iki arada bi derede bi oyun olmuş yaw...Sonuçta kimseye yaranamaz gibime geliyo...
- Bana yaranamadı zaten...Neyse, kapat şunu da biz gene Soldier of Fortune oynayalım...Bak sıfır mesafeden shotgun kullanınca ne oluyo göstermiş miydim?...

Mad Dog

Alternatif

WWII Fighters

Sayı/Puan Nisan 99 8/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Herhangi bir modern uçuş simülasyonu ile karşılaştırılınca vasat sayılır. Konsol için yapılıp PC için port edilmiş gibi görünüyor.

Ses ve Müzik

Ses efektleri çok vasat, üstelik kesik ve uyumsuz. Seslendirme neredeyse komik denecek kadar zayıf, müzik ise zaten yok gibi.

Oynanabilirlik

Kontrolleri ayarlamak imkansız, ayrıca uçuş modellemesi basit bir Arcade için fazla karışık

Atmosfer

Aslında oyunda bir konu var gibi görünüyor, ancak genelde atmosfer son derece zayıf, hatta oldukça sıkıcı.

LEVEL Notu %80

Psygnosis gerçekten de ipin ucunu iyice kaçırmış. Bence artık PC oyunları yapmaktan vazgeçip sırf konsola yönelseler kendi açılarından hayli hayırlı olacak.

Minimum: P200MMX 32 mb Ram 3D kart

Önerilen: PII400 64 MB Ram 3D kart

Grafik desteği: Glide ve Direct3D

Multiplay: 4 kişi

Extra: Yok



CHAMPIONSHIP MANAGER Season 99/00

Favori menajerlik serimiz kendisini tazeliyor

Yapım: Sports Interactive **Dağıtım:** Activision **Türkiye Distribütörü:** Ersan Games **Tür:** Menajerlik **Web:** www.eidosInteractive.co.uk



Uzun zamandır yeni bir Futbol menajerlik oyunu görmüyoruz. Çok eski bir tür olmasına ve pek çok hayranı bulunmasına karşın bu türde devam eden sadece birkaç oyun serisi kaldı. Ben bunu hep Championship Manager'a bağlamışımdır. CM serisi en başından beri hem oyun kalitesi ve derinliği, hem de satışlar olarak o kadar başarılı oldu ki rakiplerinin piyasadaki varlığı hep hezimetle sonuçlandı.

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Şahane geri plan fotoğrafları, 3D grafiklere sahip tüm menajerlik oyunlarını unutturacak güzellikte.

Ses ve Müzik
Maç sırasındaki tezahüratlar hoş. Bir süre sonra kulaklarınızda Ercan Taner'in sesini duymaya başlayabilirsiniz.

Oynanabilirlik
Yeni gelişmeler CM 3'ün sağlam yapısını biraz daha geliştirmiş. Transfer sistemi oldukça kullanışlı olmuş.

Atmosfer
Hiç görmediğiniz maçlarda heyecandan yerinizde duramazken hiç görmediğiniz oyuncularınızı çocuklarınız gibi seveceksiniz.

%93 LEVEL Notu
CM eskiden olduğu gibi hala rakipsiz. Ve Seasons 99/00 ile bir parça daha ileride.

Minimum: Pentium 133, 16MB RA, 4X CD-ROM, 2MB Ekran kartı, 250MB hard-disk alanı
Önerilen: Pentium 500, 128MB RAM, 4X CD-ROM, 2MB Ekran kartı, 250MB hard-disk alanı
Multiplayer: Aynı makinede veya Network üzerinden 16 kişiye kadar.
Grafik desteği: Software
Extra: Yok

Bugüne kadar CM ile yarışabilecek düzeydeki tek oyun FA Premier League Manager oldu.

CM'nin başarısının ardında yatan nedenlerden biri oyunun sürekliliği ve güncelliğini yitirmemesi. Oyundaki roster dediğimiz takım kadrolarının listesi kolayca düzenlenebiliyor ve bu düzenlenmiş roster'lar kolayca paylaşılabiliyor. Internet'teki CM fan sitelerinden böyle düzenlenmiş dosyaları çekerek CM'nizi sürekli olarak güncel tutabilirsiniz. Ancak oyuncularca hazırlanan bu roster'lar bir anlamda şaibeli olduğundan Eidos her sene yeni bir add-on paketi hazırlamayı ihmal etmiyor. Seasons 99/00 tek başına oynanabiliyor. Yani CM 3 sahibi olmayanlar da Seasons 99/00'u alarak oynayabilirler.

Yenilikler?

Seasons 99/00'da CM 3'de bulunan 35.000'den fazla oyuncu ve teknik adamın son durumları güncellenirken bir yandan da sayıları arttırılmış. Ancak tam olarak ne kadar artış olduğunu bilemiyorum çünkü oturup saymaya niyetim yok. Bu yeni oyuncu ve takımlar aslında büyük oranda MSL liginin eklenmesi ile olmuş. Artık bize bir parça yabancı olan bu Amerikan ligi ile tanışabileceğiz. Ama MSL eklenirken UEFA ile arasındaki kural farklılıkları yüzünden bir parça Avrupa liglerine adapte edilmiş. Çünkü MSL'de ki bazı kurallar CM 3 motoruna ters düşmüş.

Aynı CM 2 için çıkarılan Seasons 97/98 gibi Seasons 99/00'da güncellenen kadro ve takımların yanı sıra genel bazı gelişmelere sahip. Oyundaki en önemli gelişmelerden biri kuşkusuz maç yorumları. CM'lerin hepsinde olduğu gibi Seasons 99/00'de de oyunun bütün heyecanı maç yorumlarında yatıyor. Kelime ve cümle hazinesi daha da geliştirilen yorumlar daha da iyi olmuş. Üst üste yanıp sönen yazılar şeklindeki yorumlar yeterince hızlı takip edebilirseniz bir süre sonra radyodan maç dinleme keyfini veriyor. Seasons 99/00, lig maçlarının şifreli yayınlara dönmesinin ardından tekrar alıştığımız radyo spikerlerinin çoğuna taş çıkarıyor. Tabii bunun için bir parça İngilizce şart. Zaten İngilizce'den hiç anlamıyorsanız, en azından futbol terimlerine aşina değilseniz her hangi bir menajerlik oyununu oynama şansınız yüksek değil.

Seasons 99/00'daki diğer bir önemli değişiklik transferlerde yapılmış. Aslına bakarsanız bu konuda birden fazla gelişme var. Bunlardan birincisi transferi reddeden oyuncunun bunun sebebini açıkça söylemesi. Yani verdiğiniz parayı mı beğenmedi, yoksa daha uzun bir kontrat mı istiyor görebiliyorsunuz. İkinci gelişme scout'larla ilgili. Scout'lar transfer edilmek istenen bir futbolcuyu sürekli gözlemleyen, maçlarını izleyip onunlarla ilgili rapor veren adamlar (bunun için bir Türkçe isim vardı sanki ama...). Artık scout'larınızı belli bir klüp veya oyuncuyu takiple yönlendirebildiğiniz gibi genç yetenek avına da çıkarabiliyorsunuz. Tabii burada en çok işinize yarayacak olan transfer etmeden önce oyuncuların yeterince takip edilmesi. Böylece takımınıza yararlı olup olmayacağı konusunda daha çok fikriniz olacak. Ancak bir oyuncuyu shortlist'inize atıp scout'larınızı peşine saldınız mı bir anda oyuncunun peşinde olduğunuza dair söylentiler yayılıyor. Bu hem oyuncunun değerini yükseltiyor hem de daha scout'larınızın raporu gelmeden başka bir takım transferi gerçekleştirebiliyor.

Bunların dışında bir çok küçük ayarlama da var elbette ama hepsini hissetmiyorsunuz. Sonuçta Seasons 99/00 sadece güncelleştirilmiş ve geliştirilmiş bir CM 3. Yani karşınızda yepyeni bir oyun yok. Ama Championship Manager serisinin insanı kendine bağımlı eden tüm özelliklerine sahip. Bence bu serinin fanıysanız Seasons 99/00'ı kaçırmayın. Zaten gerçek CM fanlarının bunu çoktan yaptığına kuşkum yok. Ayrıca CM 3'ü kaçırmış olanlar için de Seasons 99/00 oldukça iyi bir fırsat. Ancak CM 3'ü alıp şöyle bir iki kez oynayıp bir kenara bıraktıysanız Seasons 99/00'e ihtiyacınız yok.

Tuğbek Ölek

Alternatif

CMIII	
Sayı/Puan	Haziran 99 8/10



FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Ubi Soft menajerlik menajerlik oyununun devamı ile hayal kırıklığından fazlasını sunuyor.

Yapım: Caffeine Studios **Dağıtım:** Ubi Soft **Türkiye Distribütörü:** Odyssey Interactive **Tür:** Menajerlık **Web:** www.ubisoft.com

Bu ay Championship Manager'in hatırına bir menajerlik oyunu incelemeye gönüllü olurken başıma bir ikincisinin çıkacağını düşünmemiştim. Ama Odyssey Interactive bize Ubi Soft'un menajerlik oyunu Football World Manager 2000'in bir kopyasını yollama nezaketini gösterince incelemeyi seve seve üstüme aldım.

Arabaşlık atmayı unuttum

Aslına bakarsanız FWM 2000'i ilk elime aldığımda hakkında bir parça önyargım vardı. Çünkü oyunun bir önceki versiyonu bol cilalı görüntüsünün altında oynanış, derinlik, gerçeğe uygunluk gibi temel konularda rakiplerinin tümünün gerisinde kalan başarısız bir denemeydi. Ancak oyunun karşıma çıkan ilk ekranı beni gerçekten heyecanlandırdı. Çünkü oynayacağınız ve geri planda yürütülmesini istediğiniz ligleri seçtiğiniz ekran tam anlamıyla bir zenginlik göstergesi idi. Dünyanın dört bir yanından tam 71 ülke seçilmek için karşımda duruyordu. Ve üstelik bunlardan biri de Türkiye idi. Hepinizin aynısını yapacağınızı umduğum üzere Türkiye ligini seçtim ve geri plana İngiltere, Almanya ve İtalya liglerini yüklettim. Takım seçme menüsünde heyecan iyice doruğa çıktı. Çünkü takımların arasında Göztepe duruyordu. Her İzmirli'nin yapacağı gibi Göztepe'nin ismini seçip bu efsanevi takımın başına geçtim. (Karşıyakalıların kendilerini İzmirli saymadığı varsayımını göz önünde tutarak bunu söylüyorum). Ancak sıra Sarı Kırmızılı ekibin kadrosu ile yüzleşmeye gelince rüya tam anlamıyla bir kabusa dönüştü. Göztepe'nin kadrosunda tek bir Türk bile yoktu. Üstelik oyuncuların tümünün isim ve özellikleri uydurmaydı. Aldatılmış bir çocuk hissiyatı ile oyunu kapatıp yeni bir tane başlattım. Bu sefer son yıllarda gittikçe gözümden düşse de halen taraftarı olduğumu iddia ettiğim Fenerbahçe'yi seçtim. Evet bu sefer özellikleri yanlış ve kadrosu bir iki hataya sahip de olsa karşımda Fenerbahçe vardı. Ve en azından oyun bana Fenerbahçe'nin yıllardır sürekli düşen çizgisini sanal dünyada da olsa tekrar yükseltip takımı kupalara boğma şansı veriyordu. İlk maçımı Beşiktaş ile ayarlayarak takımların iyi dengelenip dengelenmediğini görmek istedim. Doğal şartlarda başa baş bir mücadele bekliyordum. Ama karşımdaki sadece büyük bir hayal kırıklığı, patlayan kocaman bir balonun yarattığı şaşkınlıktı. Çünkü Beşiktaş'ta da hiç Türk yoktu. İsimler ve özelliklerin tümü uydurmaydı. Asap bozukluğu içinde tüm takımları taramaya başladım. Maalesef sadece Fenerbahçe ve Galatasaray'ın kadroları Türklerden oluşuyordu. Onların da özellikleri gerçekten oldukça uzaktı. Böylece Caffeine Studios'un nasıl olup da 71 ayrı ligi oluşturduğu ortaya çıkmıştı. İçinde Türkiye ligi bulunmamasına karşın Championship Menager'de bile Kayserispor'un da dahil olduğu 7-8 türk takımını çok daha doğru olarak bulabilirsiniz.



Oyunu tekrar başlattım ve menajerlik oyunlarında alışık olduğum üzere Tottenham'ın başına geçtim. Türk ligini bir yana bırakıp tamamen unuttuktan sonra Tottenham ile oyuna daha objektif bakabildim. FWM 2000'i diğerlerinden ayıran en önemli özellik grafiklerin ağırlıklı olması. Yani rengarenk menüler, üzerine küçük küçük sevimli resimler işlenmiş düğmeler vs. Ancak tüm bu renk karmaşasının gerisinde kullanışlı bir menü yapısının olduğunu söylemek zor. CM'nin menüleri ilk başta bundan çok daha karmaşık gözükebilir. Ancak alıştıktan sonra o menülerle aradığınızı bulmak sadece bir an meselesidir. FWM 2000'de ise aradığınızı bulmak için alt penceReler ve menüler arsında dolanıp durmanız gerekıyor.

Suçluyum

Maçı izlediğiniz 3D ekran ise bana Commodore günlerindeki Football Manager'i hatırlattı. Bu oyunu pek çoğunuz hatırlayacaktır. 2D prematüre görüntülerle anlatılan maçta sadece önemli anları görebilirdiniz ve hep aynı pozisyonlar dönüp dururdu. Yani daha pozisyonun başından sonunu tahmin edebilirdiniz. FWM 2000 içinde aynı şey geçerli. Maç ekranı görsel olarak hoşuma gitmediği gibi oyunun içinde neler olup bittiğine kimin nasıl oynadığına dair size hiçbir ipucu vermiyor. Yani bu görüntülere göre taktik kuramıyorsunuz. Üstelik tüm pozisyonları ezberlemek için birkaç maç yapmanız yeterli.

FWM 2000'nin CM'ye göre tek üstün özelliğinin yükleme süreleri gibi gözüküyor. Ancak oyunun bende yarattığı his bunun sebebinin maçların hesaplamala-

Alternatif	
CM3	
Sayı/Puan	Haziran 99 8/10



rının daha gelişi güzel yapıldığı.

Aslına bakarsanız FWM 2000'nin geçen sene çıkan önceki oyundan tek farkı müzikler ve promosyon malzemesi olarak Ron Atkinson'ın yerine Leeds United'ın menajeri David O'Leary'nin seçilmiş olması. Oyun kutusunun kapağını da süsleyen O'Leary'yi Galatasaray hezimetinden önceki ilginç demeçlerinden hatırlayacaksınız.

FWM 2000 hakkında söylenebilecek daha çok şey var. Ama daha fazlasını gerçekten merak eden varsa oyunu alıp kendi deneyebilir. Bu oyunu ancak hazır ucuza bulmuşken bizim de bir orijinal oyunumuz olsun diyenlere tavsiye edebilirim.

Tuğbek Ölek

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Gereğinden fazla renkli. Maç grafikleri gereksiz ve estetikten uzak. Futbol Menajerliği olması vasat grafik gerektirmiyor.

Ses ve Müzik

İlk oyundaki bangır bangır rock müziğin gitmiş olması iyi. Artık sadece sevimli blip'ler var.

Oynanabilirlik

Menüler pek kullanışlı değil. Ama yine de yeni başlayanlara kolaylık sağlayabilir.

Atmosfer

Championship Manager'deki atmosferi arayacağınızdan emin olabilirsiniz. Yine de seçim sizin.

LEVEL Notu %43

FWM 2000 ilk oyundan daha iyi görünmedi bize. 2001'de daha iyisini görmek istiyoruz artık.

Minimum: Pentium 233MMX, 32MB RAM, 8X CD-ROM, 4MB Ekran kartı

Önerilen: PentiumII 450, 128MB RAM, 8X CD-ROM, 8MB Ekran kartı

Multiplayer: Yok

Grafik desteği: Direct3D

Extra: Yok



THIEF II: THE METAL AGE

Sanal Hırsızlık Sanatındaki Son Nokta

Yapım: Looking Glass Studios **Dağıtım:** Eidos Interactive **Tür:** FPS **Web:** www.eidos.com

1998'de konusunu duyduğumda başarısından şüphe ettiğim bir oyunla karşılaşmıştım. Görsel olarak hatta işitsel olarak dönemindeki pek çok oyunu geride bırakan Thief: the Dark Project isimli bu oyunda o zamana kadar benzeri olmayan bir şekilde, bir hırsızı canlandırıyordunuz.. İşin güzel yanı, kanunların karşısında olmak bu oyunda son derece zevkliydi. Ortaçağda geçen oyunda, bir hırsızlık şebekesinin yeni bir üyesi olarak size verilen görevi bitirmeyi, bir lordun kalesinden bir zenginin evinden değerli bir parçayı çalıp, ses çıkarmadan bölgeden uzaklaşmanın tadını başka bir oyundan alamıyordunuz.





Kasvetli grafiklerle bezenmiş sisli bir gecede sokak lambalarının titrek ışıklarının yarattığı gölgelerin içinden süzülerek, sarhoş muhafızların arasından geçmek veya ucuna su dolu küçük bir cam kap bağladığınız okunuzu yolunuzu aydınlatan fenerin üzerinde patlatarak, sizin için su ve hava kadar gerekli olan karanlığı tesis ettiğinizde kendinizi gerçekten oyuna kaptırmış oluyordunuz.

Elbette oyunun sürükleyiciliği sadece bizi esir etmemişti oyuna. Başka oyun eleştirmenleri de Thief'deki büyü atmosferin içine çoktan girmişlerdi ki oyun için tüm dünya basının da övgülerle dolu eleştiriler yayınlandı. Üstelik bu oyun Half Life, Rainbow Six gibi dönemdaş ve çok parlak oyunların arasından sıyrıldı. Ve sonunda her başarılı oyundan beklendiği gibi, Thef'in de devam oyununun yapılmasına karar verildi.

Çalmak Kolay Değildir

Thief II: Metal Age adından da anlaşılacağı üzere, oyunun arka planını oluşturan bizim ortaçağımıza benzer paralel bir dünyada, mekanik robotların, dev metal canavarların arasında geçen bir oyun. Elbette, her adımızını attığınız yerden uzaydan gelmiş robotlar falan çıkmıyor. Bahsını ettiğimiz robotlar, insan yapımı, basit, mekanik araçlar. İlk oyunu oynayanlar, kendilerine Hammers ismini veren ve buharla çalışan makineler kullanarak maden çıkartma, üretim yapma gibi olayları çözmüş bir topluluğun başımıza nasıl bela olduğunu bilirler. İkinci oyunda da Hammers grubunun mekanik konusunda bir hayli ilerlediğini, aslında tam olarak savundukları değerlerin anlamını yitrdiğini ve bu grubun artık kendilerini Hammers degil Mechanics olarak tanımladığını, robotlar ürettiklerini ve insanlığın başına bela olmaya başladıklarını görüyoruz ki, aslında pek de şerefli olmayan bir mesleği icra eden biri olarak dünyayı kötü sondan kurtarmak gibi şerefli bir göreve soyunuyoruz. Dolayısı ile bu oyundaki adamımıza hırsız demenin haksızlık olduğunu duşünüyorum. Hırsız kelimesinin RPG jargonundaki bir yeteneği ifade ettiğini düşünürsek, adamımızın gizlilik ve casusluk konusunda uzmanlaşmış bir tür ortaçağ gizli ajanı olduğunu da düşünebiliriz. Yan aslında bu oyunda, Hidden&Dangerous veya Codename:Eagle oyunlarında yaptığımız şeyin ortaçağa uyarlanmış şeklini yaptığımızı söylemek hiç de yanlış olmaz. Zaten oyunu oynadığınızda da göreceğiniz üzere, oyundaki grafikelrı 20. Yüzyıla uyarlasak, demir zırhlı gardiyanlar yerine etrafa otomatik silahlı adamlar yerleştirsek. Adamımızın üzerine kocaman bir kukuleta değil de siyah bir operasyon kıyafeti veya şık bir takım elbise geçirsek, farkedeceksiniz ki bir James Bond oyunu yönetiyorsunuz. Evet, bakın, oyunda da olsa vicdanınızı rahatsız edecek bir kavramı, hırsızlığı ortadan kaldırarak sizi James Bond yapıverdim. İşte yazının gücü denen şey budur. Propaganda denen şey budur. Reklam denen şey budur. Kabul edin, bundan sonra ne kadar Thief oynarsanız oynayın kendinizi gerçek bir hırsız gibi hissedemeyeceksiniz. Sizin artık bir parçanız hep James Bond.



Kolay Değil Demiştik

Thief II, gerçekten de kolay bir oyun değil. Birinci oyunda gölgelerin üzerinden yürüyerek yanı başınızda, elini uzatsa size



dokunacak bir düşmandan saklanabılıyordunuz. Dolayısı ile her yere zorlanmadan girrebiliyor, zorlanmadan çıkabiliyordunuz. Tek yapmanı gereken zamanlamanızı doğru ayarlamak ve nöbetçilerin başlarını diğer tarafa çevirdikleri anda bir gölgeden diğerine atlamaktı.

Thief II'de ise yapımcılar oyunu artık biraz zorlaştırmak gerektiğini anlamış gibiler ama bu sefer de işin ucunu kaçırmışlar gibi görünüyor. En kolay seviyede bile uğraşmanız gereken bir sürü fazla akıllı gardiyan, sınırlı ekipman ve sınırlı para kaynakları mevcutken, en zor seviyede oynarken çoğu görevde sizden tüm bu zorluklara ilaveten bir de kimseyi öldürmemeniz, nazık bir hırsız olmanız isteniyor. Yani, bir gardiyan bile sizi görüp üzerinize gelse oyunu baştan oynamayı göze almalısınız çünkü bu hergeleler bir kere gözlerini açtı mı onları bayıltmanız neredeyse imkansız hale geliyor.



Kadınlar Kolay Değildir

Thief II'de yapılan değişikler ilk başta göze çok büyük görünmüyor. Ancak oyunun fizik dinamikleri, zorluk seviyelleri, hikayesi, hikayenin işlenişi, rakipleri hatta rakiplerdeki değişikler nedeniyle oyunun oynanışında bile radikal değişiklikler olduğunu anlıyoruz. Elbette birinci oyunu oyanamamış bır için ikinci oyundaki değişiklikler, ekvatorda yaşayan biri için kuzey kutbundaki gece ve gündüzlerin saatleri kadar anlamlı ve ilgi çekici olabilir ama biliyorum ki Thief II'yi oynayıp bitirdiniz mi kendinizi tutamayıp birinci oyunu da oynayacaksınız.

Oyunun atmosferinin karanlık olması aslında Thief'in ticari başarısı için bir dezavantaj olabilir. Ne de olsa Unreal veya Quake3 gibi bol renkli ve şatafatlı rakiplerinin piyasada dolaştığı bir dönemde bir FPS olarak piyasaya çıkan Thief II'nin görünüm olarak rakiplerinden aşağı kalacağı düşünülse de oyunun konsepti ile grafiklerini bütün olarak düşündüğünüzde aslında olması gerekenin bu olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcıların da durumun farkında olduğunu ancak ticari başarı sağlamak oyundan anlayan anlamayan herkesin grafiklerin gösterişine kapılıp oyunu almaları için sağa sola parlak grafikler koymak yerine gerçekten bir thief deneyimi yaşamak isteyen insanlaara doğru atmosferi sunabilmek çabası içinde olduklarını düşünüyorum ve saygı duyuyorum.

Sonuç olarak Thief II mutlaka oynanması gereken oynlar listenizde bulunmazsa kendinize bilgisayar oyuncusu demenizin abes kaçacağı bir oyun. Laf biraz uzun oldu biliyorum, bunun Türkçe'sini söyleyecek olursak, oyunu mutlaka oynayın. Ufuklarınızın ve oyunlara bakış açınızın değişeceğini, First person oyunların istenildiğinde ne kadar orijinal olabileceğini göreceksiniz. Bu arada thief den bahsetmişken sevgili Sinan'dan da bahsetmek lazım. Çünkü bu oyunun gerçek bir fanatiği olduğu gibi diğer First person Shooter'larda da thief mantığı ile oynamaya başladığını hatırlayıp gülüyoruz. Delta Force'da veya Counter-Strike'da hayvan gibi silahlarla iş bitirmek varken adamımız kasıp arakalardan dolaşır, sessizce rakibine yaklaşır ve boğazına bıçağını batırıverirdi. Umarım askerliği kolay geçiyordur ve döndüğünde kaçırdığı oyunları oynamak için bol bol vakti olur.

Cem Şancı

Alternatif

Thief Gold

Sayı/Puan — Ocak 2000 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyunun grafik motoru kasvetli ve sisli. Gecenin ve karanlığın iyi canlandırıldığı oyunda grafiklere atmosferin en büyük yardımcıları.

Ses ve Müzik

Mükemmellik kavramına en yakın şey bu oyunun sesleri olsa gerek. Karanlıklar içinde saklanırken tek klavuzunuz sesler.

Oynanabilirlik

Zor bir oyun ama imkansız değil. Kolay seviyede oynayanlar için oyunu bitirme şansı var. Sıkı oyuncular için olduğu açık.

Atmosfer

"Ben bir hırsızım" demenize yetecek kadar gerçekçi. Tek korkumuz bu oyunu oynadıktan sonra kaptırıp hırsız olmaya kalkışmanız.

LEVEL Notu %82

Orijinal, ilginç, sürükleyici. Son görevi de bitirmeden rahat etmeyeceğiniz, bitirdikten sonra daha zor seviyede oynamak isteyeceğiniz bir oyun.

Minimum: PII 266 MHZ, 48 MB Ram, DirectX 7.0, 3d Accelerator

Önerilen: PII 450 MHZ, 64 MB Ram, DirectX 7.0, 3D accelerator, 16X CD ROM,

Multiplayer: Var

Ekstra: Yok

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

MAYDAY

Firma: Hayat, Dar Bir Patikada...
Tür: İlerlerken Aniden...
Level Puanı: 35

Şimdi bir bakalım. Bu ay hangi oyunları küme düşme bölgesine sokalım diye düşünmemize gerek kalmadan, oyunlar bizim elimize düşüverdiler. Daha bilgisayarcının raflarından görür görmez, Kısa Kısa için mükemmel bir malzeme diyerek alıverdiğimiz Mayday da bu ay küme düşüreceğimiz oyunlardan sadece biri. Kısa keselim. Konuyu anlatım hemen. Büyük bir savaş olmuştur ve



dünya üç kutba ayrılmıştır. Kuzey kutbu, güney kutbu bi de ekvator kutbu vardır. Ekvator kutbunda altı ay karakış, altı ay cehennem yazı olur... (ciddi ciddi okuyosunuz dii mi..)

Başa dönelim. Dünya üç ayrı kutba ayrılmıştır ve elbette hiçbiri diğerini sevmemektedir. Dünyayı kendi aralarında paylaşan bu güçler sık sık da savaşmaktadırlar ki siz de üç kutuptan birini seçerek, size verilen görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Tam anlamıyla bir RTS olan oyunda yeni veya ilginç pek çok şey var demek isterdim ama zaten böyle bir cümleyi bu sayfada bulamayacağınızı siz de biliyorsunuz. Oyunun tek ve yegane ilginç yanı görev aralarında karşınıza çıkan kontrol merkezi. Buradan görev öncesi hazırlıklarını yapıp, etraftaki casuslarınızdan bilgi alıp, yeni birimler için teknoloji geliştiriyorsunuz. Ama açık konuşalım, zaten pek de başarılı olmayan bu özellik için bu oyun da alınmaz.

Aranızda hala önüne gelen RTS'ye saldıran, 1995'lerde yaşayan nostaljik tipler varsa eminim bu oyuna da atlayacaktır. Ancak ben bu aralar moda olduğu üzere gördüğüm her multiplayer online oyuna atlamayı tercih ediyorum. Gerçi bunların modası da kısa süre sonra geçer ama şimdilik eğleniyorum, şikayetim yok. Bi diiceniz var mı?



SPACE INVADERS

Sözler: Karşınıza Çıkıveren...
Beste: Bir İneğin.
Level Puanı: 50

Küçükken, yani sekiz dokuz yaşımdayken sokağımızda bir videocu vardı. Bu videocunun bildiğimiz videoculardan biraz farklıydı. Biliyorsunuz 80'li yıllarda ülkemizde video kasetler kiralanırdı. Aslında yasal olmayan bu işlem o kadar yaygındı ki, videocular kapılarına camlarına kira fiyatlarını falan bile asarlardı. Neyse işte ülkemin o kaos günlerinde (yani telif hakları açısından yaşanan kaosu kastediyorum.) pek çok film gibi bilgisayar oyunları da kiralanırdı. Gerçi bilgisayar oyunu demek yerine şuna Atari makinelerinin kartuşları diyelim. Normalde satılması ve çoğaltılmaması veya kiralanmaması gereken kasetler gayet rahat kiralanırdı. Ama bazı uyanık bilgisayarcılar oyunları kiralamak yerine bürolarına iki üç tane atari oyun konsolu koyup, dakikası on lira veya beş lira gibi ücretlerle oyun oynatırdı çocuklara ki şimdilerde bu tür yerlere Atari salonları diyoruz ama benim anlattığım çok farklı bir olaydı. Neyse. O atari salonlarında tanıştığım Atari konsolunu eve de satın aldıktan sonra en çok oynadığım oyun, havada asılı durup gittikçe yere yaklaşan M harfleri ve onlara yerden ateş eden "–" (çizgi) den oluşan bir oyundu ki biz o zamanlarda bu oyuna Space Invaders diyorduk. Neyse, işte bu oyunun 3D grafiklerle donatılmış yeni versiyonu PC'ler için çıktı ama ne yalan söyleyim benim canım başka şeylerden bahsetmek istiyor. Arkadaşlar mail atıyorsunuz ama hep 3dfx kartım var, bilmem kaç megabayt ramim var, makinemde şu oyun çalışır mı? Yapmayın rica ederim. Sadece bu kadar olamaz dı mı? Sizi sinirlendiren, rahatsız eden, sevindiren, mutlu eden bir şeylerde vardır hayatınızda. Onları da paylaşın bizimle. Valla mektup okumak sıkıcı hale geliyor yoksa. Hadi, yapalım bir operasyon. Güzel mektuplarınızı bekliyoruz.





DESPERADOS

Düzenleme: Gözlerinizin İçine...
Orkestrasyon: Deeeeerinn Deeeeriin Baktıktan Sonra...
Level Puanı: **48**

El Mariachi isminde bir film seyretmistim zamanında (1995). Toplam dokuz bin dolarlık bütçeyle çevrilmiş bir meksika filmiydi. Yönetmen dokuz bin dolara ek olarak bir de komşusunun kamyoneti ile ineğini de ödünç almıştı. El Mariachi'nin Elinde kemanla, meksikada sehir sehir dolaşan müzisyenlere verilen bir isim olduğunu öğrenmistim o filmde.

Rastgele önüne gelen bir kasabaya giren bir müzisyenin başından geçenlerin anlatıldığı filmde, söz konusu kasabadaki uyuşturucu babasını öldürmek için gelen ve silahlarını gitar kutusunda taşıyan bir kiralık katilin çantası ile mariachinin gitar çantası karışınca ve de üstelik kasabadaki kötü adamlar elinde gitar çantası taşıyan herekse saldırmaya başlayınca bir anda müzisyenlikten silahşörlüğe terfi eden mariachi bütün lötü adamları tek tek öldürmiştü. Oldukça klişe bir konu olmasına rağmen film o kadar sürükleyici ve o kadar güzeldi ki sadece istanbul'un entelektüel potansiyeli en yüksek filmlerinin oynatıldığı bir sinemasında gösterilen filme iki yıl sonra Hollywood sahip çıktı ve Antonyoo Bandeeras'ın başrolünde olduğu, o müziği ile ünlü Desperado çıktı ortaya... Şimdi bunları anlatma nedenime geleceğim. Evet sıkı durun. Benim eskiden en çok sevdigim oyun kovboy-kızderilicilikti. Alırdık elimize okları, dogru arsalara.. Hatta bir kez yanlıslıkla arsada savasırken, kuzuk kuzenimi okla yanagindna vurmustum. Ok yanagına saplanıp agzinin icinden cikmisti. O gunu dusundukce sasiririm. Nasıl olduda bugune kadar sapasaglam gelebildık bilmiyorum cunku cok yaramazdik ve akla hayale gelmeyecek herseyi yapardık. Hatta bana bir kez otomobil carptigini ve bes metre kadar uctugumu solemişmiydim size? Neyse. Çocuk olmak zor, çocuk sahibi olmak daha zor. Bir gün anne baba olursanız dikkat edin çocuklarınıza. Serbeset bırakın ama gizli gizli kontrol edin devamlı. Bir sonraki kızılderilicilik oyununda ok gözüne de saplanabilir çünkü. Bu arada, evet, oyunu unuttuk. Neyse, takmayın kafanıza.





XTOM 3D

Yöneten: MÖÖÖÖÖ Diyerek Dönüp Gitmesinden...
Seslendiren: Daha Anlamlı Dildir!
Level Puanı: **58**

İşte çok ilginç bir shooter. Üç boyutlu ve üç farklı uçağı yönetebildiğiniz oyunda devamlı ileri doğru uçup karşınıza çıkan on binlerce düşmanı temizliyorsunuz. Oyunun oynanışı başlarda zevkli gelse de ilerleyen saatlerde sıkıcı olmaktan kurtulamıyor. Her uçağın ayrı özellikleri olduğu için aynı bölümleri tekrar tekrar uçmak isteyeceğiniz gibi bir düşünceye kapılan gafiller varsa hemen bu yanılgılarından dönüp doğru yola girerler umarım.



Oyunun grafikleri renkli ve hızlı. 3 boyutlu ve eğlenceli ama yine de bir shootor'dan ileri gidemiyor işte. Konuya alaka duyanlar varsa tavsiye edebileceğim oyun hakkında gevezelik yapmayı bırakıp Kısa Kısa'nın gerçek varoluş amacına dönmek istiyorum. Nisan ayı içinde bir hatunla tanıştım. Aklınız durur. Güzellik onda, yetenek onda, zeka onda, beceri onda.. Bir yemekler yapıyor ki parmaklarınızı ısırırsınız. Bardağa bir şarap dolduruşu var ki, şarap olup o bardağa akmak istersiniz. Elbette pek çok insan benzer durumlarda etkileyiciliklerini konuşturan benzer pek çok kadınla tanışmıştır ama bunun gibisini görmediğinize iddiaya girebilirim. Ama elbette kötü bir yanı var ki, tahmin ediyorsunuzdur, oyun oynamayı sevmiyor ve oyunlarla ilgilenen erkekleri küçümsüyor. Dolayısı ile, tahmin ettiğiniz gibi, dünyaya gelmiş geçmiş en mükkemmel kadına kapıyı göstermek ve bir daha görüş menzilime girmemesini söylemek zorunda kaldım. Umarım, oyun firmaları bu fedakarlığımızı kısa sürede mükemmel oyunlar piaysaya çıkartarak ve bizi Kısa Kısa köşesini kapamak zorunda bıraktırarak ödülendirirler. Yoksa ben kafama vurmaktan beyin kanaması geçiricem o olucak.. Xtom 3d'mi? O da ne? Ha şu oyun! Eee?

CEM ŞANCI





DIE HARD TRILOGY 2

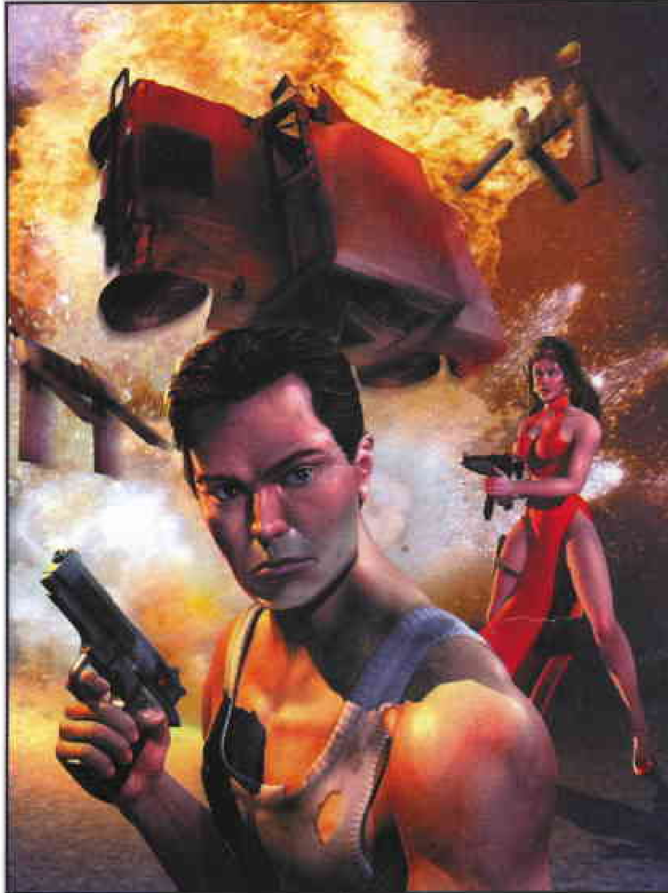
Bu adam hiç huzurlu bir hayat süremeyecek mi ?

YAPIM: Sony | Dağıtım: Sony | Tür: Aksiyon | Bilgi için: www.sony.com

Küçükken cuma geceleri bizim için birer dayanıklılık testi gibiydi. Öyle ki, gece on ikiye kadar uyumadan ayakta kalmayı başarıp "Mavi Ay"ı seyretmek en büyük onur nişanına bedeldi. Cybil Shepherd ve Bruce Willis'i ilk kez Mavi Ay'da tanımış ve her bölümde birbirleri ile uğraşmalarına, birbirlerini dinlemeden vıdı vıdı etmelerine vurulmuştuk. Dur bakiim isimleri neydi, Megi Heys ve Deyvid (Edissın-Cem)... Haydiii, görüyor musunuz unutmuşuz işte (Ben filmlerdeki karakterlerin isimlerini hep hatırlardım. N'oldu bana böyle? Belki yazıyı bitirene kadar aklıma gelir. Olmadı Cem'e sorarım, o bizden daha eski toprak ne de olsa..) Neyse, geçen aylarda Mavi Ay'a başka bir TV kanalında yine rastladım ama eski lezzeti bulamadım. Belki de küçük bir çocuk için çok yorucu bir uğraş olan uykusuzluğun bedeli olduğu için bu kadar tatlıydı Mavi Ay'ı seyretmek. O günlerden bu yana köprülerin altından çok sular aktı. Bruce Abi hala çok şekerdi, kızlar gülümsemesine hala bayılıyorlardı ama saçlar biraz dökülmüş, imaj sertleşmiş ve New York polis departmanının sıkı ama komik polisi John McClane olarak geri dönmüştü. Önü kanlı atleti, kendine özgü kötü esprileri ve berbat bir özel yaşamı vardı.

Gerisi bildik hikaye.. Hemen her başarılı sinema ve TV yapımı gibi isim hakları satın alınarak oyun halinde önümüze getiriliverdi detektif McClane.





PAZARDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDİM ÜÇ TANE

Die Hard Trilogy'ye başlarken kendimizi McClane'in New York'taki dairesinde, pizza kırıntıları ve kola şişeleri arasında kanepeye serilmiş buluyoruz. Çalan telefonun ucunda McClane'in akademiden arkadaşı ve Vegas'daki Grand Mesa Hapishanesi'nin müdürü Kenny Sinclair var. McClane'i Vegas'a, onuruna verilecek partiye davet ediyor. Uzatmayalım, Vegas'taki partide yine McClane'in yanlış zamanda yanlış yerde bulunma huyunun sonucu olarak mahkumlar ayaklanma başlatıyorlar. Adamımız da dapancasıyla ortama giriveriyor.

Az önce söylediklerimin hepsi, siz "Movie Mode"u seçerseniz gerçekleşiyor. Çünkü oyunumuz aslında Die Hard Trilogy 1 gibi üç oyundan oluşan bir paket ve siz bu üç farklı oyun türünü ister ayrı ayrı, ister belli bir öykü içinde, sırayla ve ara demolarla desteklenmiş şekilde oynayabiliyorsunuz.

Oyun türlerimizden ilki "third person action-adventure", yani Tomb Raider olayı. Bu seçenekte McClane, ilerleyerek önüne çıkanları saf dışı bırakıyor, bulduğu güvenlik kartlarını kullanarak, ya da yer yer çeşitli şalterleri indirerek kendisine yol açıyor.



İkinci oyun türü olan "Sharpshooting"de kendinizi Virtua Cop benzeri bir oyunun içinde buluyorsunuz. Yani sizin müdahale edemediğiniz bir kamera açısından ekrandaki hareket eden her şeye ateş ediyorsunuz.

Son oyun seçeneği ise "Extreme driving". Şimdi de McClane'in altındaki arabayı yöneteceksiniz. Bu kez oldukça tempolu bir oyun şekliyle karşı karşıyasınız ve her saniyeniz değer taşıyor. Çünkü yolda bulduğunuz zaman ekstralarını toplamazsanız hızla akıp tükenen süreye karşı hiç bir şansınız yok.

GİRİŞ

Efendim, demin de söylediğimiz gibi bu üç oyun türünü farklı kombinasyonlarda oynayabilirsiniz. "Movie mode" size sırayla tüm oyun türlerini asıl öyküyle paralel bir şekilde oynatıyor. "Arcade Mode" ise ara demolardan yoksun. Üç oyun tipinden birini arcade mode'da seçtiğinizde sadece o tipte oynanan bölümleri oynuyorsunuz. "Practice mode" ise adından anlaşıldığı gibi biraz ısınma yapmanızı sağlıyor. Pratik yapmanızı tavsiye ederim, çünkü pratik için oyunda bulunmayan bölümler dizayn etmişler ve zorluğun düşürülmüş olması dışında oyun içindeki herhangi bir bölüm kadar eğlenceli olabiliyor. Ayrıca oyundaki üç gizli görevi de pratik bölümünü başarıyla bitirerek açıyorsunuz.

Giriş demolarında biraz bozulmadım dersem yalan olur. Her şeyden önce karakter animasyonları çok cansız. Hatta karakterler ağızlarını açıp kapamıyorlar bile. Yalnızca başlarını öne geri-

ye sallayıp arkadan gelen sese eşlik ediyorlar. Ses dedim de bir düş kırıklığı da seslendirmede yaşadım. Sen oyunun için Die Hard filminin, John McClane'in isim haklarını satın alacaksın, ama demolarda Bruce Willis'i kendi sesinden konuşturmayacaksın. Eee, ne anlamı kaldı ki, ben o hafif kısık, muzip sesi duymadıktan sonra ?(Bu arada Bruce Willis'i rahmetli Alev Sezer neredeyse kendisiymiş gibi başarılı seslendirirdi. Nur içinde yatsın!) Ayrıca çizimlerde de McClane'in yüzü pek benzememiş. Hadi deminkisi parasal bir mesele olabilir, ama bunun mazereti yok işte. Hele NBA 2000'de oyuncuların yüzlerinin nasıl tıpatıp benzediğini düşünürseniz. Kısaca demoya biraz dikkat !

GELİŞME

Action-adventure bölümü bana geçen ay oynadığım Mission Impossible'ı anımsattı (MI yazısında bahsetmeyi unutmuşum MI2 filmine gelince mutlak gidin. Senaryo, oyunculuk nasıl olur bilmem ama John Woo'nun yönetliği bir filmde aksiyon sahnelerine, bu sahneleri beğenmeyenlere bilet paralarını ödeyecek kadar güveniyorum!). Gerek grafik kalitesi, gerek oynanış şekli açısından aynı. Ama MI'daki eşya çeşitliliği ne yazık ki burada yok, çünkü açıkçası adam öldürmekten başka yapacak fazla bir şey de yok ! Bunun yerine bilumum silah ve bomba eklenmiş. Ancak yapay zekanın yerlerde sürünmesi çıldırtıcı oluyor. Adam menzile giriyor. Biraz size bakıyor. Sonra yer değiştiriyor. Bu arada siz hala vuramadıysanız ateş edebiliyor, falan. Demek ki yapay zekayı abartmışlar, adamlar o kadar (yapay) zeki ki, sizi vurmadan önce beş ila yedi kez arasında düşünüyorlar.

Sharpshooting seçeneği fena değil, ancak bu stilde dizayn edilmiş herhangi bir oyundan daha iyi de değil. Bilmem kaç ay önce yazdığımız "Horned Owl", grafik kalitesi açısından bir adım daha ilerideydi. Ama nişan al-vur türünü sevenleri oyalayabilecek yapıda.

Gelelim extreme-driving seçeneğine. Aslında en çok keyif aldığım bölümler bunlar oldu. Arabayı tam gaz kullanmak zorunda kaldığınız için dikkati bir an olsun elden bırakmıyorsunuz. Amacınız genellikle radarınızda görülen araçları toslamak suretiyle patlatmak, ya da yol üzerindeki çeşitli bombaları toplamak oluyor. Yol üzerindeki onarım, nitro ve (en önemlisi) zaman ekstralarını da kaçırmamanız gerekiyor. Gerçi kontrol bir parça sorunlu, örneğin aracı duvara hafif sağa doğru çarpmanıza karşın araç hızlı bir sol dönüş yapabiliyor. Ama bir kez alıştıktan sonra arabayı kullanmakta ve çok ani manevralar yapmakta hiç zorlanmayacaksınız.





SONUÇ

Aslında Die Hard adına üçlü bir oyun paketi hazırlamak oldukça başarılı bir fikir. Ancak sorun şu ki, bir tane oyunu tam yapmaktansa üç tane oyunu üç-te bir yapmışlar gibi bir manzara var ortada. Oyunların her biri tek tek ele alındıklarında benzerlerinden daha üstün değiller. Ancak bölümler arasındaki bağlantılar durumu biraz kurtarıyor. Örneğin ilk bölümde koridorlarda gezinirken aldığınız shotgun'u ve bombaları ikinci bölümde sharpshooting şeklinde oynarken kullanabiliyorsunuz. Öykünün sürekliliği de oyun için bir artı puan. Size tavsiyem, sıkıldıkça açıp bir-iki bölüm bitirip kaydetmeniz. Ardından ikinci bir sıkıntı durumunda kaldığınız yerden devam etmeniz. Çünkü etmemek lazım, oyun hareket isteyenler için oyalayıcı olabilir. Oyun için yapılmış şarkılar da iyi. Ben yalnızca aradığım Die Hard atmosferini, kafamdaki John McClane'in oyuna yansımasını biraz yavan buldum. Şöyle Die Hard 3'teki temponun, bulmacaların, hareketin benzerinin uygulandığı bir Die Hard 3 trilogy oyunu bekliyorum Fox Interactive'den. Tabii biraz rotuşlanmış grafikler ve (n'oolur) Bruce Willis'in kendi sesiyle !

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler
Action-adventure ve araba bölümleri kabul, ama sharpshooting bölümünün grafikleri daha iyi olabilirdi.

Ses ve Müzik
Seslendirme Bruce Willis'siz, ama müzikler iyi. Bruce Willis'in karizmatik sesi de olsaydı fena olmazdı.

Oynanabilirlik
Yerli yerinde, ama ilk bölümlerde bot'lar biraz ağır kalıyorlar. Alıştıkça kolaylaşan standart bir oyun.

Atmosfer
Her ne kadar filmden destek alsa da aynı havayı yaşatamıyor. Filmin etkisi baş karaktere dayanırken oyun bundan uzak.

LEVEL Notu %64

Filmin hatırına oynanabilir. Bir oyun yerine üç oyun edinmiş gibi hissedebilirsiniz.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı :1
- Memory blok : 1
- Analog joypad desteği : var
- Dual shock desteği : var
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : var
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- Tabanca desteği : var
- PC versiyonu : var



Resident Evil Gun Survivor

Felaketler adasından kaçış...

Yapım: Capcom **Dağıtım:** Capcom **Tür:** Gerilim – Shooting **Web:** www.capcom.com

İşte Resident Evil 4; demek isterdim ama hayır, bu oyunu 4 olarak kabul edemiyorum. Resident Evil' ı Doom' a çevirmişler. Hem de kötü bir benzeri olmuş. Ama ne olmuş? İnsanlara tabanca destekli RE oynama şansı verilmiş. E biz de neyin kötüsü diyerek hemen incelemeye aldık. Yalnız silahınız Guncon değilse oyun desteklemeyebilir. Üzülmeyin, normal pad' le de kolayca oynanıyor. Oyunun motorunun diğer Resident' larla alakası yok. Kısa bir oyun olduğu için save etmenizin de olanağı yok. Anca bitirdiğiniz zaman save edebiliyorsunuz. Oyun bir adada geçiyor. Burada Umbrella ve yaratıkları ile muhatap oluyorsunuz. Oyun hafıza kaybınız ile başladığı için fazla deşifre etmek istemiyorum. Naha çözümü aşağıda. Afiyet şeker olsun, ağzınızda erisin, yağ olsun, bal olsun.

Bu arada bence Capcom bu oyunu Resident Evil severlere bir çerez olarak sunmuş. Bunun başlı başına bir oyun olabilme olasılığı çok az. Daha çok ekstra görev gibi bişi. Haydi gelin şu oyunu iki dakkada bitirelim:)

İlerleyip kapıdan girin. Arkanızdaki zombiyi hakladıktan sonra üzerindeki anahtarı alın. Yolun sonundaki kapıdan girin ve zombileri öldürün. Merdivenlerden yukarıya çıkıp arka odadaki 35mm' lik filmi alın. Projektöre kullanın. Aşağıya inin. Hemen



sağınızdaki odaya girin. Sahnenin oradan anahtarı alın. Dışarıya çıkın. Anahtarı kullanıp bu odadan da dışarıya çıkın. İki köpeği dikkatle öldürün. Hala yaşıyorsanız çalan telefonu açın. İğrenç bir meşgul sesi alacaksınız.

YOU DIED

Telefonun hemen yanından aşağıya inin. Aşağıda iki yaratık var. Öldürüp bankın üzerindeki anahtarı alın. Diğer taraftan yukarıya çıkın ve çalan telefonu açın. Birisi size "Vincent, sen bir katilsin" deyip kapatacak. Buradan adımızı da öğrenmiş bulunuyoruz. Ama acaba biz kimi öldürdük? Az sonra...

Düz ilerleyip soldaki ılk kapıdan içeri girin. Müjdee, size arkadaş geldi. Abimi öldürün ve sağdaki kapıdan girin. İki asker





sizi yumuşatmaya hazır iken bir adam onları öldürüyor ve size de "geber Vincent" diye bağırıp ateş etmeye başlıyor. Masanın üzerindeki anahtarı alın. Dışarı çıkın ve "Dino Crisis" afişinin yanındaki kapıdan girip askerleri haklayın. Masadan levyeyi alın. Merdivenlerden aşağıya inin. Kasino benzeri yerdeki adamları öldürün ve kapıdan içeriye girin. İçeriden silahı alın. Yerdeki deliği görün ve levyeyi kullanın. Aşağıya inip sağa doğru ilerleyin. Kapının girişinde pislik bişeyler yazıyor ama siz aldırmayın. Gördüğünüz bütün eşyaları toplayın. Bir cildi aldıktan sonra demo girecek. Resimdekinin biz; yani Vincent olduğunu anlayacağız. Kapıdan bir çocuk girecek ve "lütfen beni öldürmeyin, olaydan habersizim" diyerek kaçacak. Takip edin. Yaratığı öldürün. Merdivenden çıkıp PARADISE yazan yerden girin. Kısa süren bir atış taliminden sonra soldaki kapıdan girin. Zombilerle ilgilenip diğer kapıdan girin. Duvarında Umbrella yazan odadasınız. Günlüğü ve masadaki anahtarı alıp geri dönün ve diğer kapıdan girin. İpi alın. Soldaki odaya girin. Hücreye de girin. 15. Dereceden yanık insanları öldürün. Hücrelerdeki zerzevatları toplayıp diğer kapıdan dışarı çıkın. Hemen sağınızdaki odada pompalı tüfek var. En soldan girin. Düz ilerleyip diğer kapıdan da girin. Yaratıkları öldürüp küçük deliğe girin. Merdivenden çıkın. Havalandırma deliğinden inin. Koridor boyunca ilerleyip kapıdan girin. Şimdi kanalın karşı tarafındasınız. Pislik bir gülüş ve "geber Vincent" lafını duyana kadar devam edin. İlerlediğinizde iki timsah gelecek. Bunlara ateş ederek öldürmekten başka şansınız yok. Daha sonra Umbrella binasının önüne geleceksiniz. İçeriye girip yaratığı öldürün. Devam edip arka kapıdan çıkın. Sağlam olan asansöre binin ve 13. Kata çıkın. Yaratıkları öldürün. İlk kapı-





dan girin. Demo girecek. Sonra ekranların oradaki mavi kartı alın. Dışarıya çıkıp bu kez diğer kapıdan girin. Öteki kapıdan devam edin. Bir demo girecek. Annenizın sesini duyacaksınız falan. Arka taraftaki kapıdan çıkın. Sağlam olan asansörle 1. Kata inin. Duvardaki cihazı kullanın. Lazerlerden geçtiğinizde tekrar kapatın. Otoparka ineceksiniz. Arabanın önündeki silahı alın. Dışarıya çıkın. Demo girecek. Doğru devam edin. Merdivenden çıkın. Zehirlendiyseniz hemen buradaki mavi herb' ü kullanın. İlerleyip eve girin. Sağdaki kapıdan girin ve dolaptaki kızı bulun. Abisinin bir çıkış yolu bulmak için fabrikaya gittiğini öğreniyoruz. Evden çıkın ve açılan bahçe kapısından dışarıya çıkın. Sonundan yukarıya çıkın ve diğer kapıdan da girin. Öcüüü. Kolu çevirin ve yaratıkları öldürüp teleferiğe binin.



Hiçbir yere sapmadan tam karşınızdaki kapılara girerek devam edin. Depremden sonra doğru ilerleyin ve köpekli alanı bulun. Buradaki dev kapıdan içeriye girin. Sağdaki kapıdan girin. Delikten düşün ve Security Room' a girin. Şalteri açıp asansöre enerji verin. Asansörden aşağıya inin. Tam karşınızdaki kapıdan girin ve paneli açın. Sonra bir önceki odaya geri dönüp diğer kapıdan girin. Koridorun solundaki kapıdan girip öteki kapıdan çıkın ve MO diski bulun. Buradan da çıkıp duvardaki mavi düğmeye basın. Çıkan yaratıkları öldürün ve Umbrella Card Key' i alın. Koridorun sonundaki asansöre binin ve B3' e çıkın. Duvardaki düğmeye basın ve girebildiğiniz kapıdan girin. Yaratıkları ürettikleri yeri bulacaksınız. Burada da çocuğu kurtaracak ve aslında Vincent değil de Arc Thompson isminde bir dedektif olduğumuzu öğreneceğiz. Bir anda o klasik "burası 10 dakka içinde patlayacak" anonsu geliyor. Eh, ne diyelim, alıştık artık. Küçük kapıdan çıkın. Burada Lion S. Kennedy' nin arkadaşı olduğumuzu ve olayın gelişimini hatırlıyoruz. Doğru ilerleyin ve sistem odasındaki panelden gücü açın. Geri dönüp duvardaki panelden Area E' yi açın. İçeri gidip anahtarı alın. Tekrar dışarıya çıkın. Boss' umuz gelecek ve demodaki askeri deşecek. Sistem odasına gidin ve karşıdaki kapıdan girin. Burada pompalıyı kullanmanızı tavsiye ederim. Koridorun en sonundaki asansörden B4' e çıkın. Hemen sağ tarafa koşun ve trenin yolunu açın. Daha sonra trene binin. Çocukların yanındaki asansörden 1' e çıkın. Boss bir kez daha sizinle uğraşacak. Bir kere değişeceğini de unutmayın. Yendiğiniz zaman helikopterle kaçacaksınız ve Umbrella havaya uçacak. Ama acaba kurtulabilecek misiniz? Burası süpriiz... Deneyin ve görün.





Burada save edebilirsiniz. Eğer A notunu almak istiyorsanız oyunu iki saatin altında ve tüm zombileri öldürmüş olarak tamamlamış olmanız gerekir. Bu oyunu Resident Evil olarak bulamazsanız "Biohazard Gun Survivor" olarak da arayabilirsiniz. Eğer yeterince istek gelirse önümüzdeki ay Fear Effect veya Syphon Filter 2' nin tam çözümünü vereceğim. Bu arada Syphon Filter 2' de takıldınız mı? Tünelden çıktığınız yerde kafanıza mı sıkıyorlar? Geriye dönmek yerine öndeki kamyona bakın, patlayıcılar orada. Tekrar görüşene dek kendinize iyi bakın, Bye&Smile...

MegaEmin

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Klasik Resident Evil tarzından uzak ve doom tarzı olduğu için görüş açısı çok sınırlı.

Ses ve Müzik

Sesler idare eder fakat müzikler bir çocuğu bile ürkütemeyecek kadar basit. Vurucu bir efekt yok.

Oynanabilirlik

Görüş açısı sınırlı, otomatik nişan alma kullanışsız. Save olayı olmadığı için oyunu kapatamıyorsunuz.

Atmosfer

Atmosfer de eh işte, nerde Resident Evil 2? Gun Survivor' un tarzı çok farklı olduğu için bu atmosferini de kötü yönde etkilemiş.

LEVEL Notu %75

Resident Evil fanatikleri ve shooting tarzından hoşlananlar için kaçırılmayacak bir fırsat. Resident Evil maceresını bir de böyle deneyin.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1(oyunun sonunda)
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Var
- PC Versiyonu: Yok





SYPHON FILTER 2

Birincisi çok beğenilen casusluk oyununun devamı

Yapım: 989 Studios **Dağıtım:** 989 Studios **Tür:** Action **Web:** www.989-studios.com



Uzaktaki soğuk sis dağılmaya başlarken, "işte tam zamanı" diye düşünüp sniper tüfeğimi göz seviyeme getirdim. Sıfırın altındaki soğukta vücüdumun titreme arzusuna karşı savaşmak zorundaydım, dürbün görünüşünü iyice yakınlaştırdım ve hiçbirşeyden şüphelenmeyen düşman bekçisinin üzerine kilitledim. En ufak bir hata tüm planı mahvedebilir ve benim sonum olabilirdi. Tetiği nefesimi tutarak yavaşça çektim, düşman ses çıkaramadan yere yığıldı, artık karanlıktan da faydalanarak içeri süzülebilirdim. Yavaşça ilerlemeye başladım. Bir anda o düşman çığlığını duydum, "Bu Logan, öldürün onu!", fark edilmiştim. Başımın her yanından kurşunlar vızıldayarak geçiyordu, her bir ses beynimde yankılanırken henüz ölmediğimi düşünüyordum. Belki de bir saniye sonra alnımın ortasına kilitlenmiş bir sniper, tüfeğini ateşleyecekti. Ve korktuğum başıma geldi...

Mükemmel casusluk ve keskinnişancılık oyunu Syphon Filter'ın devamına hoşgeldik. İlk oyunun tadı damağında kalanlar için tam bir ilaç niyetine sunulabilecek bir oyun Syphon Filter 2. Bu sefer oyuna özel ajan Gabriel Logan olarak başlıyor, ve oyunda ilerledikçe bazı görevleri bir istihbarat uzmanı olan Xian Ling ile tamamlıyoruz. Konunun odak noktasını yine baş belası virüsümüz Syhon Filter ve bu virüsün terörist bir ülkeye satış planı oluşturuyor. Konudaki ani dönüşler sizi oldukça şaşırtacaak, bunların hepsini söyleyip de oyunun zevkini kaçırmak istemiyorum ama benden duymuş olmayın, üst düzey hükümey görevlilerinin de dahil olduğu komplolarla bile karşılaşacaksınız. Oyunumuz iki CD'ye yayılmış durumda ve dünyanın birçok bölgesinde geçen 20 levele evsahipliği yapıyor bu iki CD.

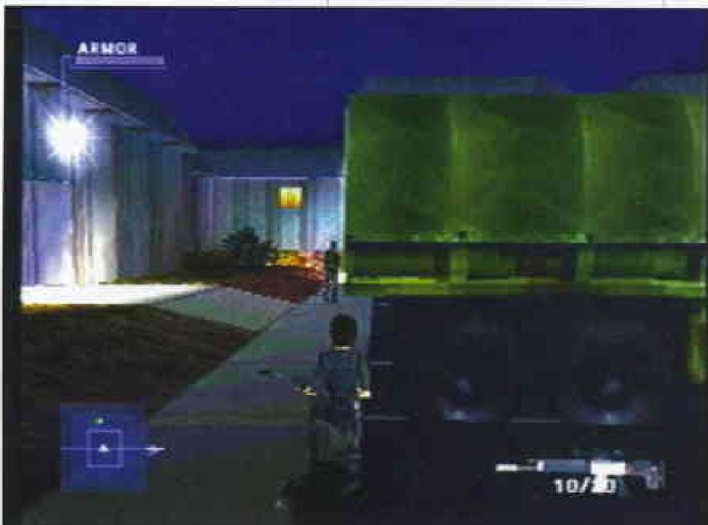
Kazakistan'dan dönerken uçağınız düşman ajanları tarafından pek hoş olmayan



muamelelere maruz kalıyor ve size bir grup CBDC ajanıyla beraber paraşütle atlayarak kurtuluyorsunuz, yapmanız gereken şey Syphon Filter için panzehir oluşturmanın tek yolu olan Pharcom veri disklerine o ajanlardan önce ulaşmak. İlk olarak yapmanız gereken şey kaza yerini tam olarak tespit etmek. İlerledikçe, levele yeni yeni görevler eklenecek ve en sonunda kendinizi arkadaşlarını korumak ve güvenli bir yere kaçmak için düşmanla yüz yüze gelmeniz gereken bir pusuda bulacaksınız. Dört bir yanda uçuşan mermiler, kafanıza alacağınız tek birinin yeterli olduğu düşüncesinin bir an bile aklınızdan çıkmasına izin vermeyecek. Tereddüt etmek için vaktiniz yok, vereceğiniz anlık karar yaşam ile ölüm arasındaki o ince çizgiyi çekiyor bu oyunda.

Bu sürükleyici konunun derinlerine daldıkça, aksiyonun içine daha da çekildiğinizi fark edeceksiniz. Hikayenin çoğu, sizi aksiyona yakınlaştırmak için hazırlanmış video klipler ile desteklenmiş durumda. Leveller çok çeşitli, bazı bölümlerde dört bir yanınızdaki keskin nişancılar ve askerlerle çatışmaya girerken, bazı bölümlerde binalara fark edilmeden girmek ve düşman bölgesine sızmak için görünmezliğinizden ve sessizliğinizden başka güvenecek birşeyiniz olmadığını fark edeceksiniz. Genel olarak görevler belli bir sırayı takip ederek tamamlanmak zorunda, her şeyin plana uygun olarak gelişmesi için bu gerekli. Bu plandaki parçalar arasında düşmanı şaşırtmak için spot ışıklarını vurmaktan, bir asma köprünün iplerinde sallanmaya, askerlere arkadan yaklaşıp sinsice öldürmekten, bombaları etkisiz hale getirmeye kadar birçok değişik aksiyon bulunuyor. Ve bunları yaparken düşünmeniz gereken tek kişi siz değilsiniz, bazı durumlarda siz GI'larınızı, bazı durumlarda ise onlar sizi koruyacaklar.

Yapay zekanın bu kadar iyi





ayarlanmış olması gerçekten sevindirici, böylece meydana gelen olayların gerçekçiliği hakkında



ciddi şüphelere kapılmıyorsunuz. Çünkü genellikle bir oyunun oyun olduğunu hatırlatan en önemli şey yetersiz yapay zekadır. Buradaki yapay zeka hem düşmanlarınızı, hem de sizin GI'larınızı kapsıyor. Oyunda rahat bir şekilde ilerlemeniz için birlikte çalışmayı öğrenmeniz gerekli. Ve takım arkadaşlarınızın sizi delirtecek kadar aptal olmamaları, bu youn için kesinlikle pozitif bir özellik. Eğer bir düşmana sessizce yaklaşmaya çalışırken fark edilirseniz, karmaşa yaratmak için takım arkadaşlarınız da ateş açacaktır.

Oyundaki bazı ince noktalar, oyunu daha da çekici hale getiriyor. Mesela bazı bölümlerde gizlilik o kadar gerekli ki düşman sizin en ufak kılınızı sahi görse leveli tekrarlamanız gerekecek. Gökteki paraşütçüleri vurabileceksiniz, bazen vurduğun düşman yanıbaşınıza bile düşebiliyor. Aynı şekilde yüksek yerlerdeki düşmanları vurduğunuzda kayalardan yuvarlanmalarını seyredeceksiniz.

Kaldığınız yerden devam etmek noktaları, her bir görevi tamamladığınızda size sunulacak; kayıt noktalarını ise ilk oyunda olduğu gibi level sonlarında bulacaksınız. Görevleri tamamlamanız için yapmanız gerek kesin şeyler yok, düşmanı ister uzaktan avlayabilir, ister yanlarına kadar süzülüp bayıltabilirsiniz, bu tamamen sizin keyfinize ve cephane durumunuza kalmış.

Gabe çok gerçekçi şekilde hareket ediyor, yine de koşu olayını ilk oyunda olduğu gibi pek becerememişler. Gabe yine biraz yumuşakmış havası veriyor dikkat edince. İlk oyunda olduğu gibi yine birçok hareket mevcut, bunlar arasında çıkıntılara asılmak, çömelmek ve yuvarlanmak da var. Bazı görevleri tamamlamanın yolu bu hareketleri kullanmanıza bağlı olacak; bir güvenlik penceresinin altından çömelerek geçip, içerideki görevliyi arkasından yaklaşarak susturmak gibi.

Grafik olarak Syphon Filter 2 yaratmak istediği ortamın hakkın fazlasıyla veriyor. Çalılıklar, ağaçlar, araçlar ve kaya oluşumları, saklanmak için mükemmel stratejik ortamlar oluşturuyorlar. Ufak tefek çarpışma tespit sorunları ve grafik kusurları olsa da bunlar kesinlikle oyun tarzını etkilemiyorlar. Düşmanı vurduğunuzda yere düşen kan damlaları gibi grafiklere yapılan ufak rütuşlar size inanılmaz bir deneyim yaşatıyorlar. Öncekine göre daha fazla silah eklenmiş ve bu da daha çok kanasusamış bir Gabe anlamına geliyor.



Bahsedilmeye değer daha birçok ufak özellikleri var Syhon Filter 2'nın ama özellikle dikkat çekilmesi gerekn noktalar mükemmle nişan sistemi ve ses efektleri. Nöbetçilere yaklaştıkça onları daha iyi duyabildiğinizi fark edeceksiniz, onlara uzak durursanız bazı önemlı bilgileri kaçırabilirsiniz. Kapalı yerlerdeki patlamalar sızi etkileyecek, ve aynı gerçek hayatta olduğu gibi patlamak yeriyle Gabe arasındaki uzaklık ve engeller kulağınıza ulaşan ses üzerinde çok etkili olacak.

En iyisini sona sakladım: 989 Studios oyuna iki-kişilik death match özelliği eklemiş ve bu da özel tasarlanmış arenalarda, bir arkadaşınızla kanlı bir savaş vermek anlamına geliyor. Ana oyunda ilerledikçe daha fazla arena kullanılabilir olacak. Bazı kamera hataları mevcut olsa bile, böyle bir modun oyunda olması resmen bir rüyanın gerçek olması anlamına geliyor. Fazla da uzatmaya gerek yok. İçinizdeki casusu ortaya çıkarmak istiyorsanız, başka bir seçeneği göz önüne getirmeyin. Syphon Filter 2 bunu yeterince karşılayacak.

Eser güven

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Playtation'un sınırlarını zorlayan bol renkli göze hoş görünen grafikleri var. Oynamaya değer.

Ses ve Müzik

Müzikler güzel. Silah efektleri ve patlamalar kulak dolduruyor. Oynarken sesini kısmayı unutmayın.

Oynanabilirlik

Rahat bir oynanışı var. Syphon Filter I'i oynayanlar için bir zorluk olacağını sanmıyoruz.

Atmosfer

Oyun insanı içine çekiyor. Kendinizi ajanlarınızın yerine koyuyor, sonuna kadar gitme isteği duyuyorsunuz.

LEVEL Notu %80

Başarılı bir yapım. İlkinden sonra ikincisi de insanı çekiyor.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı : 1
- Memory blok : 1
- Analog joypad desteği : var
- Dual shock desteği : var
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : var
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- Tabanca desteği : yok



THEME PARK WORLD

Lunaparka hoşgeldiniz...

Yapım: Bullfrog Dağıtım: EA Tür: Strateji Web: www.ea.com

Çevrim ustaları Climax yine iş başında, bu sefer klasik PC oyunu Theme Park World'ü PlayStation'a sunuyorlar. Peki bu oyun yakın zamandaki hayal kırıklığı yaratan çevrimlere benziyor mu? Yoksa eğlence araçları yaratma ve mikro yönetim üzerine kurulu bu oyun kendisinden bekleneni verebiliyor mu? Hep birlikte görelim bakalım...



Daaddd, I'm really bored

Theme Park, Bullfrog'un 1995 de PC'lerde çıkardığı aynı adlı ünlü oyununa dayanıyor. Küçük çoukları bir oyun parkına çekebilmek ve onların cebindeki her kuruşu alabilme başarınızın ölçüldüğü Theme Park okadar güzeldi ki bu güne kadar hala oynandığını biliyoruz. Üstelik Theme parkla aynı başarıyı yakalayacak başka bir lunapark simülasyonu da daha yapılmadı. Ama görünen o ki bu durum değişmek üzere ve üstelik bu sefer PSX sahipleri de Theme Park'dan uzak kalmak zorunda olmayacaklar. Zaten renkli ve hareketli dünyası ile tam bir psx oyunu olan Theme Park'ın Playstation'dan ayrı tutulması tam bir hata olurdu.

Genellikle PC-konsol çevrimlerinin iyi veya kötü olması, klavye ve fare kombinasyonunun gamepad'e nasıl aktarıldığına bağlı olarak değişiyor. Tartışmaya gerek yok, şimdiye kadar bunu mükemmel biçimde kullanan bir oyun yapılamadı. Playstation'daki gerçek-zamanlı stratejiler her zaman kullanışsız olmuştur, son zamanlardaki Railroad Tycoon bir nebze düzgün olsa bile, klasik ikonlar-menüler-imleçler sistemini konsola taşımaya kalktığınızda her zaman hayal kırıklığı ve çeşitli sorunlar baş göstermiştir.

İnanmayacaksınız belki ama Theme Park World'de bu sorunlardan hiç birisi yok. Lunaparkınızı yaratmak çok etkili bir kontrol sistemi sayesinde oldukça basitleşmiş – hangi düğmenin ne işe yaradığı bile daima size hatırlatılmak üzere ekranın bir köşesinde duruyor. Uzun, karışık, dolambaçlı roller-coaster'lar yapmak bile oldukça hızlı ve kolay bir şekilde gerçekleştirilebiliyor.

Parklar çeşitli temalar üzerine kuruluyor, bunlar arasında Aztec, korku, uzay gibi temalar var. Oyuna başladığınızda bunlardan yalnızca bir tanesine erişebiliyorsunuz ama oyunda ilerleme kaydettikçe bu temaların her biri kendilerine has araçlarla birlikte mevcut duruma geliyorlar. Level içindeki belli hedefleri tutturduğunuzda "altın bilet" kazanıyorsunuz, bunları yeni leveller açmak veya özel araçlar ve eşyalar almak için kullanabilirsiniz. Ama ne yazık ki genelde bu hedeflerin ne olduğu belli değil, o yüzden çoğunlukla körlemesine oynayacak ve ekranda birdenbire bir altın bilet çıktığında sevineceksiniz.

Dört adet bilet sahibi olduğunuzda Theme Park World'un en mükemmel özelliklerinden birine şahit oluyorsunuz. Bir düğmeye basıyorsunuz ve hoooppp birinci-şahıs perspektifine geçiyorsunuz. Aynı bır lunaparka gitmiş gibi, acayip eğlenceli. Kafanıza göre takılıyorsunuz parkın içinde... Etrafta dolaşmak, istediğiniz bir araca binmek, sağa sola zarar vermenin o değişik hazzını duymak, hepsi elinizde. Eğer uzun zamandır gerçek hayatta lunaparka gitmediyseniz sizin için oldukça değişik bir tecrübe olacak demektir. Özellikle acayip karmaşık roller-coaster'lar yaratıp, sonra da onlara binmek o kadar zevkli ki. Ama bu kadar ballandırmışken hemen uyarımı da yapayım: birinci-şahıs perspektifinde grafikler biraz, nasıl söylesem, Lego oyuncakları gibi





oluyorlar. Biraz fazla pikselli falan. Ama yine de o moddayken önemli olan şey grafikler değil, yarattığınız araçları parkınızda dolaşan bir veletin gözünden görebilmek.

Let's have a ride Daddie!

Başarılı bir park oluşturmanın en önemli öğelerinden birisi elbette ki çalışanların yönetilmesidir. Yeni araçların kendi başlarına ortaya çıkmalarını beklemiyorsunuz herhalde, ya da o ufaklıkların yerlere attıkları çöplerinin kendi kendilerine yok olmalarını. Bu işleri yapacak görevlilere ihtiyacınız var. Bilimadamları yeni araçlar ve çekici öğeler keşfederken, temizlikçiler etrafın göze hoş görünmesini sağlayacak, mekanik uzmanları ise araçlarınızdan püfür püfür duman çıkmasını engelleyecekler; tabii onlara adam gibi davrandığınız sürece. Düzenli olarak maaşlarında yapacağınız zamlar, onlara özel kuracağınız çalışan odaları gibi atraksiyonlar çalışanları cidden gaza getiriyor. Hoş maaş artışının gaza getirmeyeceği adam tanımam, o ayrı.

Bunların hepsi size çok mu karışık geldi. Eee o zaman niye bu yazıyo okuyosunuz ki? Bu komik de olsa bir gerçek-zamanlı stratejimsi bir oyun. Elbette karışık olacak, ne yani kolay olsaydı çok mu zevk alacaktınız.. Eğer diyosanız ki "yaw oyun karışık ama ben yine de oynamak istiyorum, öğrenmek istiyorum, içimde o azim var", o zaman oyundaki asistan size yardımcı olacaktır, bunu da benden beklemeyin. Şu ekranın köşesinde oturan tip var ya, işte ondan bahsediyorum, size istediğiniz zaman ipuçları verecek, önerilerde bulunacak falan filan. Yararlı bi insan yani. Hoş bir süre sonra en sabırlı olanınıza bile gıcık gelmeye başlayacak ama genç oyuncular (minik desek daha doğru olacaktı galiba) onu sevecekler sanırım.

Son söz: Theme Park World mükemmel bir çevirim. Grafik olarak PC versiyonuna yetişemese bile önemli olan oynanabilirlik diyorsanız alın, oynayın, sevin, biraz çocuk olun.

Eser Güven



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Renkli küçük şirin miniminnacık grafikleri herkesin hoşuna gidecek. Ekrandaki küçük adamlara bayılacaksınız.

Ses ve Müzik

Çok neşeli, eğlenceli, hareketli müziği ve çocuk kahkahaları ile evinizin içine coşku taşıyor.

Oynanabilirlik

Rahat, kolay kullanımlı bir arabirimi var. Oynarken zorluk çıkartacak bir oyun değil.

Atmosfer

Tek kelimeyle harika. Küçük çocuklara yeni oyuncaklar yapmanın bu kadar zevkli olacağını düşünür müydünüz?

LEVEL Notu %80

Almanız gereken oyunlar listesinde bir numara olmalı.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı :1
- Memory blok : 1
- Analog joypad desteği : var
- Dual shock desteği : yok
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : yok
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- PC versiyonu : var



FEAR EFFECT

Westwood Stüdyolarında bir oyun var ki, kimilerine göre Diablo II'yi bile gölgede bırakacak..

Yapımcı : Eidos **Dağıtım: Eidos** **Tür: Action** **Web: www.eidos.com**

Abi önce sola basçan, sonra sırayla tüm düğmelere basıp gamepad'i 180 derece çevircen, var ya acayip bi vuruş yapıyo adam, anında dövüyon rakibi". "Bak bak tek tek dövüyom adamları, kaç kere bitirdim ben bu dövüş oyununu biliyon mu?". Ya artık siz de sıkılmadınız mı şu dövüş oyunları furyasından. Artık Playstation'ınıza takıp şööle yeni bi deneyim yaşayacağınız bişeyler istemiyo musunuz? Ne, birisi bişey dedi galiba. Yok yok söyle de biz de duyalım bakalım ne geveliyosan. Ne? Fear Effect mi? Ben de tam o oyundan bahsedecektim, benden uzun yaşıycaksın valla. Ama dur bilmeyenlere de biraz tarif etmemiz gerek oyunu. Blade Runner, The Killer ve Aoen Flux'un sinematik öğelerini düşünün ve üzerine Resident Evil ve Heart of Darkness'ın oyun tarzını ekleyin ve tamamen benzersiz bir deneyim hayal edin. İşte o oyun, bu oyun. Ve tahmin edin bakalım bu canavar oyun kaç CD kaplıyor? Sıkı durun, tam tamına 4 CD boyunca anime-tarzı grafikler, benzersiz bir oyun tarzı ve çok sıkı bir hikaye sizi çok farklı bir dünyaya sokacak.

Fear Effect'teki hikaye aynı bir John Woo filmindeki gibi gelişiyor. Kısaca özetleyelim bari: Güçlü bir Çinli işadamının kızı olan Wee Ming Lam, Shan Xi (bayılırım şu Çin isimlerine, adamlar uğraşıp isim yapmışlar kendilerine) şehrinde ortadan kaybolur. Bu kaçırılma olayının her gün olabilecek basit bir kaçırma olayı olduğu sanılmamalıdır. Kanın bu kız üzerinde garip tesirleri olmaktadır ve babasına da normal bir işadamı demek pek mümkün değildir. E ortada bir kaçırılma olayı olduğuna göre paralı askerlerden oluşan takımınızın görevi de kızı bulup, geri getirmektir. Adamlarımızın iyi niyetli, fedakar insanlar olduğu sanılmamalıdır. Bu işın sonunda acayip para kazanacaklardır, yoksa kız pek de umurlarında falan değildir. Tabii bu oyunda da "aa alın kardeş size hemen kızı vereyim, boşu boşuna kan dökülmesin" diyecek adamlar yoktur. Kızı zor kullanarak, kimseye acımayarak kurtarmanız gerekmektedir.





FU MANCHU!

Takım dedik ya hani biraz önce, işte o takım üç tane paralı askerden oluşuyor: Bunlardan ilki eski bir fahişe olan Hana Tsu-Vechel, ölüm makinası diye adlandırabileceğimiz Royce Glas ve bir patlayıcı uzmanı olan Jakob "Deke" Decourt. Resident Evil-Code:Veronica da olduğu gibi, bu oyunda da her bir karakteri oyunun belli zamanlarında kontrol etmeniz gerekiyor. Bir karakterle belli bir noktaya geleceksiniz, sonra işi diğer bir karakterle bitireceksiniz. Bu olay oyun boyunca sık sık başınıza gelecek, ama oyunu acayip bir hava katmış. Resmen paralı asker takımı olduğunuzu hissediyorsunuz. Birlik beraberlik ortamı yaratılmış. Zevkli yani.

Grafiklere gelirsek... Grafikler için açıkçası bir şey söylemek istemiyorum, o kadar mükemmeller ki! Çevre genellikler önceden render edilmiş grafiklerden oluşuyor, aynı Resident Evil'da olduğu gibi, ama burada etrafın canlı olduğunu düşünmenizi sağlayan arkaplan animasyonları falan da mevcut. İnsanlar arabaların arasından yürüyor, uçaklar havaalanına falan iniyor, otlayan inekler falan var (sanırım bu sonuncusu yoktu ama olsun etraf gerçekten çok canlı). Karakter çizimleri bu oyunu diğerlerinden bir kalemde ayırıyor zaten. Aynı bir anime çizgifilmi izlediğinizi sanıyorsunuz, karakterlerde parlak renkler ve kesin gölgeler kullanılmış. Arkaplanların karanlık, kasvetli, Blade Runnerımsı grafikleriyle tam bir tezat oluşturuyorlar ve bu göze nefis görünüyor. Oyunda bir sürü sinematik ekran var ve işin en hoş tarafı sinematiğin bitip de oyunun başladığı yerlerin neredeyse iç içe geçmiş olması. Kendinizi aynı bir filmin içinde hissedip ekran karşısında garip garip hareketler yapmaya başlıyorsunuz.

HO CHI MINH!

Hadi tamam anladık grafikler çok çok iyi, peki oyun tarzı hakkında ne söylemek gerek? Bi düşünelim. Fear Effect kesinlikle çok gergin, kendinizi baskı altında hissedeceğiniz bir macera oyunu. Öyle çok kolay öğrenilebilecek bir oyun olmayabilir bazıları için. Çok zor olmasa da kontrollerde ustalaşıncaya kadar oyun size eski oyunlardan Dragon's Lair'i hatırlatacak. Mesela ilk CD'nin bir noktasında bir helikoter tarafından vurulmadan çatıdan geçmeniz gerekiyor. Burada ne yapacağınızı anlayana kadar, kurşunlarla delik deşik edildiğiniz sinematik ekranı izleyip duracaksınız. Sonra da bir anda farkedeceksiniz ki artık kontroller size hiç de yabancı gelmiyor, işte o noktadan sonra oyun gerçek bir eğlenceye dönüşüyor. Peki kontroller nasıl: Karakterler zıplamak zorunda değiller ama koşabiliyor, saklanabiliyor, düşmanlara sinsice yaklaşabiliyor ve kendilerini koruyabiliyorlar. Yani öyle



her önüne gelene bam güm gireceğiniz bir oyun değil Fear Effect. Tabii karakterleriniz azılı düşmanlarla iman gücüyle savaşmıyorlar; Bowie bıçağından makineli tüfeğe kadar geniş bir silah seçeneği mevcut. İşte size güzel bir özellik daha: Karakterler her iki ellerinde de silah taşıyabiliyorlar ve böylece iki farklı hedefe aynı anda saldırabiliyorlar. (Bu özelliği Capcom da Resident Evil serilerine ekledi, onu da hemen burada hatırlatmış olayım). Eee paralı asker dediğin yetenekli olmalı tabii biraz, her iki elini de kullanabilmeli, gerekirse başka yollar da bulmalı. Alın size güzel bir özellik daha: Resident Evil oyunlarının aksine, öyle her tarafa tıklayıp işe yarar birşeyler bulmaya çalışmanıza gerek yok, böyle bir yer bulduğunuzda oyun size bunu bildiriyor. Mesela bir "action" bölgesinin yakınına geldiyseniz, ekranda "Use" yazısı beliriyor. "Use" düğmesine basınca da ekrandan bişeyler oluyor tabii. Ne olduğunu artık öyle bi bölgeye geldiğinizde göreceksiniz.

Oyunda oldukça çeşitli rakipler var. Askerlerle, gangsterlerle, iblise dönüşmüş fahişelerle ve hayaletlerle kapışacaksınız. Bir düşmanla karşılaştığınızda dayanabileceğiniz zarar miktarı, her bir tehlikeli durumda değişen korku seviyenize göre belirleniyor. Diyelim ki yaratığın biri size bir pençe attı ve korktunuz, o anda kalp atışınız hızlanıyor ve gösterge kırmızıya dönüyor. Ya da diyelim ki bi sürü düşmanı makineli ile taradınız veya bir bekçinin arkasından sinsice yaklaşıp onu diğer tarafa (hoş bu oyunda diğer tarafın neresi olduğunu anlamak da pek kolay değil) postaladınız, bu durumda da adrenalin ödülü alacaksınız ve gösterge normale dönecek. Herşey o andaki durumun üzerinizde yarattığı korku etkisiyle ilgili (Oyunun isminin nereden geldiğini anlamışsınızdır herhalde). Çoğu yerde odaya girdiğiniz andan itibaren karar vermek için saniyenin onda biri kadar zamanınız olduğunu hissedeceksiniz (Amazing Studios'un Heart of Darkness'ında olduğu gibi), eğer bunu hissedemezseniz zaten ölmüşsünüz demektir, bir dahaki sefere emin olun ki hissedersiniz. Buradaki en kötü şey öldükten sonra geçen uzun yükleme zamanları. Artık ona da alışacaksınız. Bu tip aksiyonlar oyunun büyük bir kısmını kaplıyor ama oyun içine serpilmiş (ve açıkçası çok iyi tasarlanmış) mantık bulmacaları falan da var. Bazı bulmacalar sizi oldukça zorlayabilir, neyseki oyun boyunca bir sürü "save point" ile karşılaşıyorsunuz. Kaydedin oyunu, uzanın yatağa, biraz sakin kafayla düşünün bakalım bulmacaları. Öyle çok çabuk pes etmeyin. Zaten oyun pek uzun sürmüyo, öyle sağdan soldan açıklama okuyup da oynamayın yani. Sadece sinirlerinizi test etmekle kalmayın, biraz da beyninizi çalıştırın bakayım. (Sakın aranızdan bir akıllı çıkıp da 'ama beyin de sinir hücrelerinden oluşmuyo zaten, hmm söyler bakiym' demesin, çok kötü cevap veririm ona göre). Oyun uzun sürmüyo dedik ama ne kadar uzun sürmediğini söylemedik galiba. Walla baba oyuncular oyunu yaklaşık 15 saatte bitirebilirler. Tabii düşününce 15 saat pek kısa bir süre gibi gelmiyor, haklısınız. Ama oyun o kadar güzel ki değil 15 saat, 50 saat sürse bile sonlara yaklaştıkça içinizi bi eziklik kaplayacak. Sanki gerçekten bir sona yaklaşıyormuşsunuz, bir daha dönüşü olmayacakmış gibi. İşte tam o anda gözünüzden bir damla... Neyse ne diyoduk, kısaca toparlıycak olursakı bi önceki cümleyi şöyle diyebilirim açık açık: hikaye biraz lineer olduğundan oyunu bitirince bir daha oynayacağınızı sanmam. İşte oyunun tek eksi puanı bu. Bitti mi bitiyor, yani oyunu bitirdiyseniz oyunun size sunduğu ve sunabileceği herşeyi görmüşsünüz demektir. Alternatif sonlar veya oyun içinde az da olsa sapabileceğiniz değişik yollar yok.

Diyelim ki hala kararsızsınız bu oyun hakkında. Eğer Metal Gear Solid ve Resident Evil'ı oynadıysanız kararsız kalmanız için kesinlikle bir sebep yok. Fear Effect de aynı bu diğer oyunlar gibi acayip eğlenceli. Öyle bir hikayeye sahip ki, başına oturduğunuz zaman oyunu bitirmeden kalkmak istemeyeceksiniz. Tamam hikayenin lineer olduğunu söyledik ama konuda öyle dönüşler oluyor ki, sürekli biraz daha oynayıp neler olacağını görmek, bilmek, anlamak, yaşamak istiyorsunuz. Hala etkileyemedim mi sizi bu oyunu oynamak konusunda. Ama sonra pişman olmayın, iyi düşünün. Bu oyuna laf söyleyenleri bizzat Jakob "Deke" Decourt'un ziyaret ettiği ve pek de hoş olmayan şeyler yaptığına dair bi rivayet var ortada. Valla benden duymuş olmayın. Ben sadece sizin iyiliğiniz için söylüyorum. Yani bu oyunu oynamak elinize yapışmaz, keyifli keyifli dakikalar geçirmiş olursunuz ve Deke riski de ortadan kalkmış olur. Hadi bakalım bırakın biraz şu dövüş oyunlarını, farklı olun, Fear Effect oynayın. Korku seviyenizi daima üst seviyede tutun.

Eser Güven



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Çizgi film kalitesinde ve stilinde. Göze hoş görünen grafikler. Aynı zamanda akıcı ve sürükleyici bir oyun sağlıyor.

Ses ve Müzik

Film seyreder gibi ekrana bakmanıza neden olacak güzel bir müzik ve etkileyici efektler var.

Oynanabilirlik

Sorunsuz zevkli bir oynanışı var. Acemi oyuncuların bile biraz çalışarak zorlanmadan oyunu bitirmeleri mümkün.

Atmosfer

Film havasında etkileyici ve sürükleyici bir atmosferi var. Çizgi film havası oyuna çok şey katıyor.

LEVEL Notu %80

Güzel görünümlü, kulağa hoş gelen, oynanışı rahat ideal bir oyun.

- CD Sayısı : 1
- Oyuncu sayısı :1
- Memory blok : 1
- Analog joypad desteği : var
- Dual shock desteği : var
- Link desteği : yok
- Mouse desteği : yok
- Direksiyon desteği : yok
- Multi tab desteği : yok
- Tabanca desteği : yok
- PC versiyonu : yok

TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Yeniden merhabalar hepinize. Ben yokken Lara' ya iyi baktınız mı? Güzel o zaman, yeni bölümlere saldırabiliriz.

Dördüncü&Son Bölüm



Yeniden merhabalar sevgili arkadaşlar. İnanınız ki ben bu oyunun bu denli uzun süreceğini hiç tahmin etmemiştim. Öyle ki ben daha geçen ayki çözümü yazarken, oyunun yeni versiyonu çoktan çıkmıştı; The Lost Artifact! E artık bu bölüm de son olsun dedik. Hadi hepimize geçmişler olsun.

EN SON TRENCHES' DEN GELMİŞ, STREET BAZAAR' A GERİ DÖNÜYORDUK...

Aşağıdaki alana inin. Bu kez doğudaki kapıdan girin. Hol boyu yürüyün ve kapıyı açın. Kuzeye dönün ve bu alanın sonuna kadar yürüyün. Batıya dönüp tekrar kırmızı kurukafa ve kemik işaretinin olduğu yere gidin. Bölüm bitecek ve tekrar trenches' e geri döneceksiniz.

YİNE Mİ TRENCHES?

Babo sıkıldık yow, bi oraya bi buraya; başımız döndü yani. Şimdi bir mayın tarlasındasınız. Mine Detonator' u kullanarak buradan sağ salim kurtulun. Sonra diğer tarafa yürüyebilirsiniz. Kırmızı düğmeye basın. Böylece tam güneye doğru olan kapı açılacak. Motorunuz orada sizi bekliyor olacak. Motora hoplayın ve açtığınız kapıdan girin. Batıya dönün ve yukarıya doğru devam edin.

TEKRAR THE CITADEL GATE' E

İlerleyin ve Cabbar-El Abızittin Zigzag' ı bulun(bakınız LEVEL Şubat 2000). Sahneyi seyredin ve ekran karardığında bölümün bitmiş olduğunu bilmenin yoğun coşkusu ve heyecanı içerisine girin.

CITADEL

Bu bölüme Citadel' in içinde başlayacaksınız. Acıcık yürüdükten sonra bir sahne ile karşılaşacaksınız. Kontrolü ele alır almaz güneye dönecek ve diğer odaya girecekler. Siz de güneye yürümeye devam edin ve merdivenleri çıkın. Tekrar güneye dönün ve bu odaya da girin. Odanın



sağ tarafında, yerde bir fener bulacaksınız. Alın ve en yakındaki fener ile yakın. Tekrar merdivenlerden inin ve odaya girin. İpi bulun ve yakın. Ana odaya dönün. Bir yerlerin yok olduğunu farkedeceksiniz. Buradan aşağıya düşün ve aşağıdaki açıklığa doğru yürümeye devam edin. Büyük bir odaya ulaşana kadar koridorları takip edin. Sahneyi izledikten sonra solunuzdaki kiremite zıplayın. Sonra batıdaki merdivenlerin üstündekine. Buradan aşağıya sarkın ve sağa doğru kayın. Buradan aşağıya düşün ve sağdaki deliğe girin. Diğer taraftan suya düşün ve havuzun diğer tarafına yürüyün ve batıdaki deliğe girin. İçinde durabileceğiniz noktayı bulana kadar ilerleyin. Koşun ve güneydeki yokuşa zıplayın. Yukarı çıkın ve kolu çekin. Arkanızı dönün ve batıya doğru yürüyün. Delikten düşün ve kuzey pasajından aşağıya doğru yürüyün. Böylelikle pusula bulmacasının olduğu odaya geleceksiniz.

Odanın tam ortasında dört sütun göreceksiniz. Ayrıca odada dört de yuvarlak var. Her sütunun bir harfi var(N, S, E, ve W). Her sütunu harfine uyan slota yerleştirin. Yani Batı sütunu batı sütununa gidecek felan(West=Batı, South=Güney, East=batı, North=Kuzey). Bu işi bitirdiğinizde batıdaki kapı açılacak. Holden aşağıya yürüyün ve odaya girin. Suya atlayın ve güneydeki pasaja girin. Sonuna ulaştığınızda oradaki kolu çekin. Tekrar havuzun oraya dönün. Kapının kapalı olduğunu farkedeceksiniz. Bu kez kuzey pasajına giriniz. Dışarıya çıkın. Şimdi açık pasajdan yürüyün. Pusula odasına ulaştığınızda batı pasajından aşağıya gidin. Holün sonundaki odada bulunan kolu çekin. Pusula bulmacası odasına geri dönün. Havuzlu ana odaya dönün ve batıdaki kenara tırmanın. Bu holün sonuna kadar yürüyün. Buradaki kolu çekin. Tekrar ana odaya dönüp kuzeydeki pasaja girin. İpi çekin. Boş havuzdan çıkıp diğer odaya girin. Buradaki doğu geçidine girin. Diğer tarafa indiğinizde, lara' ya iki iskeletor saldıracak. Tahtalarla kapalı yere kadar gidin. Onları bekleyin ve son anda zıplayın. Adamlar sağolsun size yolu açacak. Böylelikle diğer bölüme geçme hakkını elinize almış bulunuyorsunuz.

İŞLERİ YOLUNA KOYMANIN ZAMANI GELDİ ARTIK: SPHINX COMPLEX

Batıya doğru koşun. İki dallama ile karşılaşacaksınız. Gebertin ve birisinden düşen anahtarı alın. Bu anahtarlarla kuzeydeki kapıyı açın. Bu alana girdikten sonra, doğuda iki tane daha olcek; gebertin. Kolları bulup çekin ki batıdaki kapı açılsın. Kuzeydeki araziden aşağıya kaydığınızda, hoplayıp zıplamanız gereken bir alana geleceksiniz. Kapıyı bulup tekmeleyin. İçerideki rafın olduğu yere gidin ve deliğin önündeki ızgaraya ateş edin. Diğerine ulaşmak için deliğe tırmanın. Silahınızı çıkartıp onu da vurun ve bir yenisine daha girin. Küçük kutuyu vurun. Metal bıçağı artık alabilirsiniz. Batıdaki duvarın sağındaki kolu çekin ve kapıyı açın. Kapının arkasında sizi iki eleman bekliyor olacak. Haliyle öldürmeniz icap ediyor. Sol tarafa zıplayın ve kendinizi başladığınız yerde tekrar görün. Güneydekine girin ve güneybatıya doğru kayın. Güney taraftaki duvara zıplayın. Sonra dönüp batıdaki deliğe zıplayın. Buradan diğer tarafa zıplayın.

TAHTA KULBU ALMAK

Oole düs duooowru devam edin. İkinci kenarda güney yerine kuzeye dönün. Zıplama bulmacasından devam edin. Diğer tarafta iki kutu olacak. Tahta kulbu ortaya çıkarmak için bunları vurun. Arkanızı dönün ve tekrar diğer tarafa geçin. Sonra sola dönün. Işıklı ışıklı bir mezar taşı göreceksiniz. Yaklaşın korkmayın. Ara sahneyi seyrettikten sonra arkanızı dönün ve yürümeye başlayın. Kazmaya başlayın. Delik süper oldu, elinize sağlık arkadaşlar. Şimdi kendi kazdığınız deliğe kendiniz düşmek durumundasınız:, ne yapalım, kader!

THE MASTABAS

Menkaure Pyramid bölümünden anahtarı aldıktan sonra bu bölüme dönmeniz gerekiyor. Hep sağdan giderek guard' s key' i kullanacağınız kapıyı bulun. İçeriye yürüdüğünüzde bölümün sona erdiğini fark edeceksiniz.

SFENKSİN ALT BÖLÜMÜ

Mağaramsı koridora doğru devam edin. İlk geçişten sonra bir grup yarasayı öldüreceksiniz. Geçitten kuzeye doğru ilerleyin. Şu anda bu bölümün geniş ana holündesiniz. Lara' nın iki tarafında da kafesler olcek. Biraz ötesinde, birisi doğuya birisi batıya olmak üzere iki hol var. Kuzeydeki duvarın önünde mozaiği koruyan iki boğa var. Yanlarına giderseniz uyanıp kestanenizi çizer bilmiş olun. Peki nasıl kurtulacaksınız? işte cevabı; öncelikle ilk boğayı kafese çekin. Sonra acele edin ve kapının yanındaki kolu çekerek onu hapsedin. Diğer boğa için de aynı işlemi uygulayın. Zor ama uğraşmalısınız. Daha sonra batı holündeki iskeletin yanından parşömen parçasını alın. Bu sizin, mozaikteki hiyeroglifleri deşifre etmenizi sağlayacak. Mozaikin altındaki üç taş bir düğme gibi basılabilir. Bunlar soldan sağa I, E ve D tuşları. Bunlara değişik kombinasyonlarda basmanız, birden altıya kadar olan odaları açacak. İlk sefer için, D-I-E den başka kullandığınız her alternatifte tuzak odası açılacak(oda 6). D-I-E yapın ve batı holüne dönün. Burada 1., 2. Ve üçüncü kapıları göreceksiniz. Şu anda birinci kapı açık.

Oda 1 (kapı odası) Kod: D-I-E

Yeri: batı holü, kapıdan geçtikten sonraki batı kapısı, geniş bir yarıktan zıplayın ve yarasaları öldürün. Sağa dönün, holden aşağıya inin. Yine zıplayın ve yarasaları öldürün. Burada iki heykel, kuzey duvarında kapalı bir kapı ve dört oyuk var. Her oyukta farklı renkler var. Her renk için o renk bir anahtar gerekli. Her delikte binoculars ı kullanın. Zoom yapmayı da ihmal etmeyin. Her deliğin arkasında gerekli olan uç harfli kombinasyonlar var. Aha işte ben de aşağıda yazdıydım size:

Kapı 2 (kırmızı anahtar odası): D-E-I.

Kapı 3 (yeşil anahtar odası): E-I-D.

Kapı 4 (mavi anahtar odası):



I-E-D. Kapı 5 (menekşe anahtar odası): E-D-I.

Odadan çıkın ve tekrar ana hole dönün. Mozaikte istediğiniz kodu girip o odaya gideceksiniz. Her odayı tamamladığınızda ana hole dönüp diğerinin kodunu yazacak ve ona gireceksiniz. Böylelikle dört anahtarı da almış olacaksınız.

Oda 2 (Stone of Maat odası)

Stone of Maat' ı bulun ve alın. Biraz dolaşmanız gerekebilir.

Oda 3 (Stone of Khepri odası)

Dört deliğin olduğu odayı bulun ve dördüne de basın. Sonra ana odaya dönün ve deliğe girin. Stone of Khepri' yi alın ve delikten çıkın.

Oda 4 (Stone of Re odası)

Buraya girdikten sonra duvarlarda dokuz delik bulacaksınız.

Kuzey duvarı:
Delik 1 - W - böcekler
Delik 2 - Y - böcekler
Delik 3 - H – dışarıya çıkan kapının anahtarı
Doğu duvarı:
Delik 1 - E - böcekler
Delik 2 - G - böcekler
Delik 3 - L - The Stone of Re
Güney duvarı:
Delik 1 - Q - böcekler
Delik 2 - S - böcekler
Delik 3 - A - böcekler

Kuzey duvarına gidin ve H' ye basın. Sonra doğu' ya gidip L' ye basın ve anahtarı alın. Böcükleri kazayla salmamaya özen gösterin çünkü öldüremiyorsunuz.

Oda 5 (Stone of Atum odası)

Suya atlayın. Burada iğrenç bir bulmaca var. İlk T kesişiminde güney koridora dönün. Diğer kavşağa ulaşana kadar aşağıya devam edin. Sonra doğu koridoruna gidin. Buradan yukarı veya güneye gidebilirsiniz. Güneye gidin ve diğer kavşakta güneye devam edin. İlk düğmenin olduğu odaya gidin. Düğmeye basın ve suya girin. Çıkışa gidin. İlk kavşakta kuzeye, ikincide ise batıya dönün. Üçüncüde yukarı ve T kesişiminde de yine yukarı gidin. İkinci, üçüncü ve dördüncü anahtarları bulup girişe geri dönün. Beşinci anahtar ve Stone of Atum' u almanız gerekli.

Oda 6 (tuzak odası)

Buraya girdikten sonra yarasaları öldürün. Kurukafalı holde ilerleyin. Dört anahtarı da biriktirdiğiniz zaman oda 1' e geri dönün. Anahtarları gereken yerlere sokun. Şimdi kuzeydeki kapıdan geçin. Köşeyi dönerken dikkatli olun. Yarasaları öldürün. Tavana tutunarak karşıya geçin. Diğer kapıdan geçin. Odanın köşelerinde bulunan dört kutsal kitabı alın ve hemen kuzey kapısından dışarı çıkın yoksa olacaklardan ben mesul değilim. Burada oyununuzu save etmenizi öneririm. Diğer odadaki tuzaklara dikkat edin. Geçtikten sonra diğer yoldan devam edin. Tutunarak karşıya geçin, yarasaları öldürün ve mağaradan yukarıya çıkın.

PYRAMID OF MENKAURE

Mağaradan güneye yürüyün. Doğuya doğru olan bazı tırmanılabilir bloklar farkedeceksiniz. Tepelerine çıkın. Bulduğunuz kapıya zıplayın ve açın. Kuzeye dönmeli ve kulbu tutmalısınız. Yukarıdaki alana eğilerek girin. Batıya gidin ve dev akrebi öldürün. İlk kesişimde kuzeye dönün ve batı-





daki patikaya gidin. Bu patikada iki sağa dönüş yapacaksınız. Diğer koyakta sola dönün. Zıplayın ve doğuya doğru diğer koyağa doğru ilerleyin. Büyük bir binanın bulunduğu ana alanı bulana kadar böyle devam edin. Bu binaya girin. Burada korumaya saldıran dev akrebi göreceksiniz. Akrebi öldürün ve adamı kurtarın. Adam size hem kendi anahtarlarını, hem de Khufu's queen's pyramid' deki ikinci cephaneliğin anahtarını(armory key) verecek. Geri dönün ve en son geldiğiniz koyaktan sağa bakın. Orada itebileceğiniz bir duvar olacak. Aşağıya düşmeyin. Piramidin iki bloğundan tırmanın ve zıplayabildiklerinize zıplayın. Böyle devam ederek piramidin girişini bulun ve korumanın anahtarıyla buradaki kapıyı açın. Sonrası malum...

PYRAMID OF MENKAURE' NİN İÇİNDE...

Holden aşağıya doğru giderken sarkaçlara dikkat etmelisiniz. Sonra aşağıya giden bir merdivenin bulunduğu odaya geleceksiniz. Merdivenlerin tepesinde dururken ve güneye dönükken lazer görüşlü revolver' ınızı çıkartın ve odanın tepesindeki yıldızı vurun. Sonra aşağıya inin. Sonunda ortasında geniş bir konteyner olan bir oda olacak. Ayrıca iki de mumya olacak. Mumyalardan uzak durun ve konteynerin içine zıplayın. Yıldızı vurmuş olduğunuz için şimdi konteynerde bir delik var. Bu delikten düşün ve odaya girin. Bu odanın ortasında bir delik ve bir ip var. Delikten düşerseniz yan basarsınız haberiniz ola. İpi kullanıp diğer tarafa geçin işte canım. Yolda bir çatallaşma(nerden buluyorum bu kelimeleri anlamam ki) ile karşılaşacaksınız. Önce sağa gidin ve iki ipten atlayın. Yokuştan yukarı çıkın ve duvardaki kolu çekin. Geri gidip bu kez soldan gidin. Yine iplerden atlayıp yukarıya doğru yürüyün. Bu kez diğer odadaki kolu çekmiş olmanızdan dolayı, bir delik açıldı. Her gördüğünüz açık deliğe yaptığınız gibi buna da girin. Oradaki adamı öldürdükten sonra batıdaki duvarda bulunan dev yıldıza doğru ilerleyin. Duvardaki anahtarı zorlayın. Bu, sarkaçların orada bir odayı açacak. Buraya gidin ve aşağıya kayın. Devam ederken eğilmezseniz baba bir bıçak sizi iki parçaya ayırabilir. Klik sesini duyduğunuz anda eğilmenizi tavsiye ediyorum. Holün sonuna kadar gidin ve delikteki kapıya tutunun. Böylelikle diğer bölüme geçeceksiniz. Tekrar açık havaya çıktınız. Dev akrepleri öldürün. Yoldan aşağıya; güneye ilerleyin. yapabildiğiniz yerde sola dönün ve doğuya devam edin. Bu yolun sol tarafındaki düğmeye bastığınızda piramitlerin birinin tavanı alçalacak. Merkezi alana dönün ve güneydeki koyaktan geçin. Soldaki piramitteki bloğun üzerine çıkın. Bir diğerine felan derken ööle hoplaya zıplaya bir ipin bulunduğu çıkmaz sokağı bulun. İpi çekin ve geçidi açın. Buradan devam edip diğer level' a geçin.

THE MASTABAS

Buraya girer girmez kuzeye yürüyün. Benzincinin yanında bir kamyon göreceksiniz. Pompaların yanındaki zerzevatı alın. Tekrar güneye gidin ve ilk sapaktan doğuya dönün. Solunuzda bir kapı olacak. Açın ve içeriye girin. Yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Bu yoldan aşağıya yürüyün. Bir kesişime ulaştığınızda doğuya dönün. Duvarında üç aslan kafası bulacağınız odaya kadar ilerleyin. lazer görüşünüzü kullanarak aslanların ağzına ağzına sıkın. Bunu yaptığınızda kuzeye doğru olan bir kapı açılacak ve iki mumya serbest kalacak. Kesişime geri dönün ve çıkmaz yola kadar devam edin. Yukarıdaki odaya tırmanın. Odadan çıkın ve sağa dönün. Doğuya gidin ve odadaki yer panelini açın. Düşün ve yoldan aşağıya gidin. Yine üç aslan kafasının bulunduğu bir odaya geleceksiniz. Aynı işlemi yineleyin. Kapılar açıldığında, kum torbasını alın(bag of sand) ve kesişimin oraya geri dönün. Kuzeye dönün ve buradan aşağıya ilerleyin. başka bir kesişme ulaştığınızda kuzeye gitmeyi sürdürün. Bu yol sona erdiğinde yukarıdaki odaya tırmanın. Kapıyı açın ve bariyere ateş edin. Bu odadan çıkın ve koyağa gidin. Sol duvar boyunca ilerleyin. sağınızdaki kenara atlamalısınız. Buradan mümkün olan bir başka kenara zıplayın. Bu sizin doğudaki bir odaya ulaşmanızı sağlayacak. Bu odaya girin, yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Oooof, sıkıldım arkadaş ya, hep aynı şeyler. Neyse işte yine bir üç aslan kafalı oda bulun. Aynı şeyi yapıp diğer odaya geçin. Bu odanın ortasında üç nesne var, arkasında da ufak bir havuz. Havuza doğru yürüyün ve mataranızı suyla doldurun. Tekrar cisimlerin önüne doğru yürüyün. Önünce dalga deseni olanına suyu dökün. Üçgenli olanına kum torbasını yerleştirin. Güneşli olan ortadakine ise gazı koyun. Gazı fenerinizle ateşe verin. Aynı The Fifth Element tribi di mi sayın okuyucular? Batıya doğru bir kapı açılacak. Süper di mi? Di! Bu kapıdan geçerek diğer odaya geçiyoruz. Hayatımız böyle geçiyor zaten. Lara ile evlendiğinizi düşünebiliyor musunuz? İğrenç bir hayatınız olurdu bence. Siz onun evde oturup çamaşır, bulaşık yıkayan ve size hizmet eden bir hanım olacağını mı sanıyorsunuz? Unutun bunu. Bayan





okuyucularımdan da özür dilerim, konudan biraz uzaklaştık da. Kuzeydeki anahtarı zorlayın ve iki aslandaki elmasları vurun. Diğer odaya geri çıkın ve batıdaki kapıdan girin. Yine üç aslan kafası olayını irdeleyin. Merdivenlerden çıkarak batıya doğru ilerleyin, ta ki bir kesişime gelene kadar. Yol bittiği zaman yukarıdaki odaya tırmanın. Buradan çıkın ve doğuya dönün. Diğer koyağa gidin. Şimdi sol tarafa geçmeli ve zıplayıp arkanızı dönüp diğer tarafa tutunabilmelisiniz. Buradan güneye dönmeli ve koyağın diğer tarafına geçmelisiniz. Sağ tarafta bir kapı göreceksiniz. İçeri girin, yerdeki panelden aşağıya düşün. Doooğru yürüyün ve ilk kesişime ulaştığınızda yine duooowru ilerleyin. bu yol sona erdiği zaman yukarı tırmanın ve diğer odanın kapısının önünü kapatan kapının önündeki bariyerleri vurun. Kapıyı açın ve diğer odaya girin. Yine bir yer paneli var, gerekeni biliyorsunuz; yapınız. Kesişime geldiğinizde doğuya yönelin. Yine bir üç aslan kafası vakasıyla karşı karşıyayız. Diğer odaya girin. Bu kez de üzerlerinde kol bulunan üç maymun heykeli var. "kötülük görmedim", "kötülük duymadım" ve "kötülük konuşmadım". Eğer görmeyen ve duymayan maymunları seçerseniz size saldıracaklardır. Konuşmayanı seçerseniz size bir kapı açacaktır. Saçma ama çalışıyor ya ona bakın siz. Duvardaki anahtarı zorlayın ve maymunlu odaya geri dönün. Bu kez de batıdaki oda açılmış olacak. Buraya yürüyün ve bir rampadan aşağıya kayın. Bazı kayalara tırmanacak ve yukarı doğru yürüyeceksiniz.

THE GREAT PYRAMID

Tünelin sonuna kadar yürüyün ve yukarıdaki odaya zıplayın. Bariyeri yok edin ve dışarıya dikkat edin. Dev böceği bulun ve öldürün. Tuzak kapısının ucuna kadar yürüyün ve X' e basın. Aşağıdaki grenade launcher' ı ve mermilerini alıp diğer bariyeri patlatın. Çıkan herifi de öldürüp kapıyı açın. Durulayın, köpürtün gerekirse tekrarlayın. Buradan çıkar çıkmaz yine bir bariyer ve oda olayı göreceksiniz. Fakat buranın hiçbir önemi yok. Piramide bakan kenarın en kuzey ucuna yürüyün ve koşarak zıplayın. Piramidin yüzeyi Lara' nın yürümesini engelleyecek şekilde hazırlanmış. Böyle akrobatik akrobatik şekillerle oyununuza devam ettiğiniz taktirde bol kayalı bir yere geleceksiniz. Kayalara alışsanız iyi olur. Bu bölümde çok karışık bir bulmaca veya zorlanılacak başka bir mevzu yok. Sadece oradan oraya hoplayıp zıplıyorsunuz. Bu yüzden kısıtlı yerimizi doldurmuyor ve diğer bölüme geçiyorum.

KHUFU' NUN KRALİÇE' SİNİN PİRAMİDİ



Dev akrepleri ve korumaları öldürün. Soldaki iki odaya gidin. Buralardaki eşyaları toplayın. Mastabas bölümünde almış olmanız gereken bir anahtar burada lazım. Soldaki platforma atlayın. Diğer tarafa atlayın ve akrebi öldürün. Koşun, zıplayın ve uçurumu geçip yolunuza devam edin. Sağdaki bloğa zıplayın ve yukarıya tırmanın. Kuzeye dönün ve koşup zıplayın. Tekrar uçurumu geçin. Tekrar, tekrar derken çıkan böcüğü ve akrebi öldürün. Buradaki bloğu itebildiğiniz kadar itin. Soldaki hole doğru ilerleyin. kapıyı açın ve aşağıya tırmanın. Labirent duvarından kaçmak için zigzag çizin. Yetmezse icabında zetina dikiş makinesi kullanın. Bir sağa, bir sola, bir sağa bir sola şanzımanlı çamaşır makinesi gibi kıvrak olmalısınız(daha örnek var ama gizli reklame girer diye yazmıyorum). Duvarında yıldız sembolü olan bir odaya geleceksiniz. Duvardaki yıldız anahtarını sökün. Şimdi dışarıya çıkın. Kuzeye doğru gidin ve metal kapıların bulunduğu piramidin girişine tırmanın. İçeriye girin.

BÜYÜK PİRAMİTİN İÇİNDE

Rampadan aşağıya kenara gelene kadar yürüyün ve koşup zıplayın. Diğer taraftaki düşmanlarınıza dikkat edin. İki gıcık sütunu bulup geçtikten sonra hipnotize olmuş köpekleri öldürün. Dikdörtgen mermerdeki feneri alın ve duvarda hazır yananları kullanarak yakın. Yaktıktan sonra yanmayanları da yakın. Beni yakın, kendinizi yakın, hatta her şeyi yakın. Böylelikle batıya doğru olan bir duvar açılacak. Oradaki düğmeye basın ve güneye doğru kaymaya başlayın. Daha sonra kuzeye dönün ve dört adet yıldız şeklinde anahtar deliği bulunan odaya girin. Anahtarlarınızı buraya yerleştirin. Daha sonra duvardaki düğmeye basın ve kötü çocuklara derslerini verin. Sakın aşağıya düşmeyin ha! Feneri bulduğunuz odaya geri dönün. Doğudaki duvardaki düğmeye basın. Bu, ilk başladığınız aşağıdaki koridordaki kapıyı açacak. Odadan çıkın ve ana koridora varana kadar güneye devam edin. Sonra koridordan aşağıya, kuzeye devam edin. Yolda bir sürü zıpla-



Amacımız sadece bu odadan tek parça kurtulabilmek. Çünkü herif Lara' yı sürekli bombalıyor. Hızlı ilerleyin ve aynı yerde uzun süre kalmayın. Yoksa bir sürü sağlık çantası kullanmak zorunda kalabilirsiniz. Bu arada Lara' nın aldığı ilk isabet bile onu aleve vermeye yeteceğinden her an suya atlamaya hazır olun. Eğer odanın ortasındaki mavi ışığın altında durursanız adamın mermileri Lara' yı etkilemez. Tabi ki bu bizim için çok da büyük bir konfor değil. Tekrar suya girin ve ikinci odaya çıkan yere kadar yüzün. Anahtarı açın. Şimdi ilk odanın girişine yüzmenin zamanıdır. Doğuya yürüyüp kenara gelin. Çevredeki yüksek yerlere hızlıca tırmanmanın tam zamanıdır. Bütün zıplamalar koşarak yapılmalıdır. Bir tanesi ise Lara' nın eğilmesini gerektirmektedir. Ayağa kalktıktan sonra kenarı takip edin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Şimdi kuzeye dönükken koşun zıplayın ve altın duvara tutunun. Yukarıya çıkın. Batıya dönün ve bir ekran girene kadar tırmanmaya devam edin. Ne artık elleriniz mi yoruldu? Hadi ha gayret; başarabilirsiniz! Doğuya doğru olan holü takip edin(az sonra bitiyor). Tuzaklardan uzak durun. Üç sütun gelecek bilmiş olun(geçin bitecek). Sol platformun kenarına gelin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Diğer uçurumlardan da dertsiz kurtulun ve bu maceranın da defterini dürmüş olmanın heyecanı ve mutluluğunu yaşayın. İşte oyun bitti ve bunu siz gerçekleştirdiniz. Bravoooo! Ne, o ne? Efendim? Kim, Lara mı? Öldü mü? Hadı canım, inanmam. Şaka yapıyorsunuz. Aaaaa, walla billa tapınak hatunun üzerine yıkıldı yaw. E biz karı ölsün diye mi oynadık buraya kadar? Olmaz kı caanıım. Hömmm, bir sakin olun. Mantıklı düşünelim. Lara' EIDOS' a ne yaptı ki EIDOS Lara' yı öldürsün? Hem de Lara' nın sırtından deli gibi para kazanırlarken. Oyunun adında son(last) sözcüğü mü geçiyor? BOŞVERIN CANIM; KIYAMET KOPSA BİLE LARA' YA BİR ŞEY OLMAZ. ALIN TOMB RAIDER 5 THE LOST ARTIFACT OYNAYIN. Bye&Smile...

ma hareketi yapmak zorunda kalacağınızı unutmayın. Son odaya girdiğinizde aşağıya inin ve kavşaktan doğuya doğru yol alın. Aşağıya öyle bir zıplayın ki bölüm bitsin.

HORUS TAPINAĞI

Eğleniyor muyuz? Güzeel. Şimdi, kuzeye gidin ve yerden beş litrelik mataramızı alın. Çeşmeli duvarın oradaki iki su sembolünü hatırlayın. Bu, çeşmeler arasındaki yer kapısının açılması için teraziye yerleştirilmiş vazoya dökülmesi gereken doğru miktarı gösteriyor. Yanlış miktarda dökerseniz, güneydeki kapı açılır ve canavarı üzerinize salar; Saadettin Teksoy bile gelse sizi kurtaramaz(biliyorsunuz kendisi birazcık canavar uzmanı olur). Beş litrelik matarayı doldurun. Sonra üç litrelikle birleştirin. Şimdi ise beş litreliği alın ve vazoya dökün. Oluktan aşağıya atlayın. Zıplayın ve kazığa tutunun. Buradaki bıçaklara dikkat edin. Eğer enerjiniz ful ise Lara' yı doğrudan buradan kurtarabilirsiniz fakat değilse ışınız güç. Bu işlemleri her uyan odaya göre tekrarlamalı ve uyan odalara girmelisiniz. Üçüncü odadaki, bulmacayı da çözdükten sonra mavi ışıklı yere inin. Sağ platforma gidin. Bu platformda koşun ve kuzeydeki suya zıplayın. Lara' nın tam olarak suya inmesi gerektiğini de unutmayın bu arada. Atlayacağınız yeri doğru kestirebilmeniz için mutlaka bakma tuşunu kullanın. Aksi taktirde kayalara düşüp bir yerini sıyırabilir belki değil mi? E bu da hiç istemeyeceğimiz kadar kötü olurdu sanırım. Suya girdiğiniz anda ortadaki adaya yüzün ve mimberi çevreleyen dört sütuna dört heykeli yerleştirin. Tekrar ışığa yürüyün ve dışarı çıkın. Bütün bu çektiklerimizin acısını çıkarırcasına güzel bir film giriyor araya. Devam edeceğiz, az sonraaa...



VE İŞTE BÜYÜK FİNAL

Yine mi buradayız? Tamam tamam, neredeyse oyunu bitirmek üzereyiz. Ben şu anda çok heyecanlıyım aslında. İlk defa bu denli uzun bir tam çözüm yazıyorum. Dört sayıda altışar sayfa, ve şu anda bu oyun bitime ulaşmak üzere. İşte son bölümü tamamlayabilmeniz için neler gerektiği...

Boss' un ağır saldırılarından kurtulmak için hemen suya atlayın. Daha önceki ekranda suyun dibine düşmüş olan Amulet of Horus' u bulun. Çevrenizde sadece iki oda var. Amulet' i aldığınızda güneydeki kapı açılacak. Buraya girin ve kuzeydeki diğer odayı açan düğmeye basın. Boss' u ona ateş ederek haklayamayacağınızı sakın unutmayın.

MIGHT & MAGIC 8

Might & Magic hayranlarını fazla bekletmek istemedik. Buyurun Strateji Rehberimize...



Might & Magic 8'deki görevleri 6 ana başlık altında toplayabiliriz.

İttifak öncesi görevler: Bunlar oyunun başında, ittifak kuruluncaya kadar yapmanız gereken görevlerdir ve oyunun ilerlemesi için gereklidirler.

İttifak görevleri: Önceki görevleri bitirdiğinizde kimlerle ittifak olacağınıza karar vermeniz gerekecek. Minotaur haricindeki ırklar sizden bir görev tamamlamanızı isteyecekler. Oyunun ilerlemesi için gerekli.

İttifak sonrası görevler: İttifak yapıldıktan sonra tamamlamanız gereken görevler.

Yerel görevler: O haritada yaşayan yerlilerden alacağınız ve oyunun gidişatına etkisi olmayan görevler.

Promosyon görevleri: Her M&M oyununda olan promosyon görevleri. Her karakter sınıfı için bir tane.

İksir görevleri: Jadame'ye yayılmış olarak bulacağınız bazı kişiler, gerekli bileşenleri getirdiğiniz taktirde size 'Pure' iksir yapıp veriyorlar ve bu ilgili özelliğinizi 50 arttırıyor. Bununla ilgili görevler.

Öncelikle hemen bir açıklama yapayım. Bu yazıda tüm görevlerin detaylı açıklamasını bulmayacaksınız. Bazı görevleri ayrıntılı olarak açıklarken, bazılarını ise sadece tanıtacağım. Böylece siz de en azından oyunda ilerlemek için atacağınız bir sonraki adımı bilecek ve biraz zaman harcayacaksınız. İlk olarak ittifak öncesi yapmanız gereken görevlerin listesiyle başlıyoruz. Bu görevler gerçekleştirilmesi oldukça basit olan görevler, bu yüzden zaten çok da fazla açıklama gerektirmiyorlar.

İttifak Öncesi Görevler

Görevi Veren: Brekish Onefang
Şehir: Dagger Wound Island

Stone Portal'ları çalıştırmak için Güç Kristalini alıp Fredrick Talimere'i bul. Fredrick'i şehrin güney doğusundaki evinde bulabilirsiniz. Size Portallar hakkında bilgi verecek ve artık bu adalar takımındaki diğer adalara gidebileceksiniz. Size katılmak istediğinde kabul etmenize gerek yok. Portal'ı kullanarak gittiğiniz adalarda eğer kristale ihtiyacınız olursa, adadaki sandıklardan birinde bulabilirsiniz.

Görevi Veren: Dadeross
Şehir: Dagger Wound Island

Dadeross'un verdiği mektubu, Ravenshore'daki Elgar Fellmoon'e götür. Elgar'ı, Ravenshore şehrinin merkezinin hemen güney batısındaki Merchant House of Alvar'da bulabilirsiniz. Mektubu ona verin.

Görevi Veren: Elgar Fellmoon
Şehir: Ravenshore

Smugler's Cove'daki Arion Hunter'a şantaj mektubu götür ve cevabını Elgar'a ilet. Smugler's Cove, Ravenshore haritasının güney batısında bulunan bir zindan. Arion'un cevabını Elgar'a götürdüğünüzde bu sefer de Alvar'daki Merchant Guildhouse'ta bulunan, Bastian Loudrin'e bir mesaj iletmeniz gerekecek.

Görevi Veren: Bastian Loudrin
Şehir: Alvar

Ateş Gölü'nün yaratılmasına şahit olan birini bul ve onunla birlikte Alvar'a dön. Bu kişi Overdune Snapfinger ve onu Ironsand Desert'taki evinde bulabilirsiniz. Ama sizinle gelmek için bir sonraki görevi tamamlamanız şartını verecek.

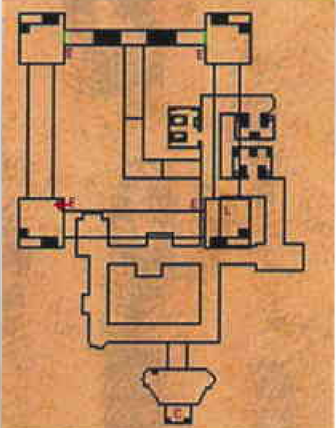
Görevi Veren: Overdune Snapfinger
Şehir: Ironsand Desert

Kardeşinin küllerini Family Tomb'a koy. Bu mezarı şehrin güneyinde bulabilirsiniz. Tek yapmanız gereken içeri girip külleri yerleştirmek. Artık Overdune sizinle Alvar'a gelecek.

Bu görevleri tamamladığınızda Bastian Loudrin'in düşüncelerini öğreneceksiniz. Dünyanın yok oluşunun önlenmesi için ittifak kurulması gerektiğini, Troll'lerin ve Elf'lerin şu anda ittifak içinde olduğunu ve bu ittifaka katılacak en az üç ırka daha ihtiyaç duyulduğunu söyleyecek. İşte bu üç ırkın kimler olacağını İttifak görevleri yardımıyla siz belirleyeceksiniz.

İttifak Görevleri

Eğer bir ırkla ittifak kurarsanız, onların daimi düşmanları sizin de düşmanınız olacaktır. Burada Dragons ile Dragon Hunters arasında ve Necromancers/Vampires ile Priests of the Sun arasında tercih yapmanız gerekecek. Minotaur'lar ise arasında tercih yapmanız gerekmeyen bir ırk ve kolay bir görev karşılığında ittifaka katılacaklar. Burada görevler öncekilere oranla daha karışık olduğundan tama çözümlerini bulacaksınız.



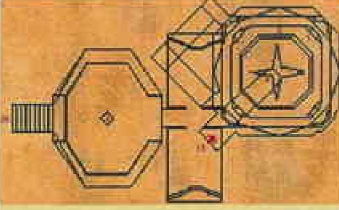
Ogre Fortress

Barbarian Fortress'in içinde Zog da dahil olmak üzere bir çok ogre ile savaşacaksınız. Alt kata inince, gizli bir duvardan geçerek en güneydeki odaya girin ve sandıktan yumurtayı alın.

E : Giriş / Çıkış

L : Buradaki kol, alt katlara ulaşmanızı engelleyen yeşil kapıları kaldırıyor

C : Dragon Egg (İttifak Görevi)



•Temple Of The Sun

Brazier'i aldığınızda bir şey olmayacak. Ama hareket ettiğiniz anda bu kısımdaki duvar ve pedestal yere doğru çökecek. Geri dönmek için asansörü kullanamayacaksınız, ilerlemeniz gerekiyor. Burada işinizi kolaylaştırmak için Brazier'i alıp, duvar aşağı inmeye başladığı andan Turn Based durumuna geçin. Brazier'e doğru dönüp onun yere gömülmesini izleyin, delikle aynı yönde durun ve Turn Based durumundan çıktığınız gibi hemen deliğe koşup atlayın ve rahatça dışarı çıkın.

1E : Giriş / Çıkış

2E : Arka Kapı

1 : Temple of the Sun Lideri Oscar Tyre'in odası. Size İttifak görevi verecek.

2 : Temple'ın alt katlarına erişmenizi sağlamak için Yıldız'ı yükselten düğme. Yalnızca Dyson Leland grubunuzdayken görülebilir.

3 : Necromancer ve Vampire'lerin istediği Nightshade Brazier burada bulunuyor. Brazier'i taşıyan pedestal aşağı indiğinde açılan deliğe atlayın ve arka kapıyı kullanarak Temple'dan çıkın.

e : Alt kata giden asansör

Dışarı çıktığınızda işiniz zor, çünkü dışarıdaki herkes size karşı cephe almış durumda. Sınıra ulaşana kadar ya kimseye bulaşmadan koşun ya da eğer güçlüyseniz önünüze çıkanı öldürüp haritayı terkedin.

Dragons'la veya Dragon Hunters'la ittifak:

Görev: Eğer Dragons ile ittifak yapmak isterseniz Dragon Cave'deki Deftclaw Redreaver'e, Dragon Hunters ile ittifak yapmak isterseniz Dragon Hunter's Camp'taki Charles Quixote'e ejderha yumurtası getir.

Açıklama: Bu yumurta önce Charles Quixote tarafından Deftclaw Redreaver'dan çalınmış, sonra da Charles bu yumurtayı Ravage Roaming'deki Barbarian Fortress'i evi ilan eden Ogre Şefi Zog'a kaptırmış.

Bkz: Barbarian Fortress

Necromancers/ Vampires ile ittifak:

Görevi Veren: Sandro, Necromancer's Guild, Shadowspire

Görev: Dyson Leland'ın yardımıyla Murmurwoods'taki Temple of the Sun'dan Nightshade Brazier'i al

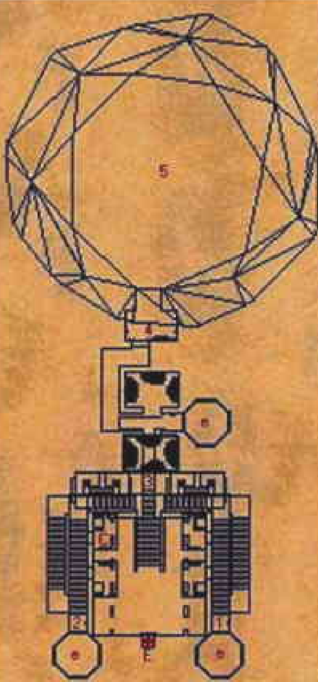
Açıklama: Dyson olmadan üst kattaki duvarda bulunan gizli düğme ortaya çıkmıyor, o yüzden isteseniz de istemeseniz de bu adamı yanınıza almanız gerek. Düğmeye bastığınızda, alt kattaki dev yıldız yükselecek ve Temple'ın derinliklerine giden bir asansör ortaya çıkacak.

Bkz: TempleOfTheSun

Priests of the Sun ile ittifak:

Görevi Veren: Oskar Tyre, Temple of the Sun Leader's Room, Murmurwoods

Görev: Dyson Leland'ın yardımıyla Shadowspire'daki Necromancer's Guild'de bulunan iskelet çeviricisini yok et



•Necromancers Guild

E : Giriş / Çıkış

1 : Sandro/Thant Taht Odası, size ittifak görevi verecek

2 : Dyson Leland'ın Odası, ittifak görevleri için yardımına ihtiyacınız var

3 : Bu kapılar Dyson grubunuzdayken açılır

4 : Manivela odası, kolları kullanın, kapıyı kapatın ve kilitleyerek İskelet Çeviricisi'ni yok edin

5 : İskelet Çeviricisi'nin bulunduğu oda

C : Bu odadaki sandıkta Ravenshore'da alabileceğiniz bir görev eşyası olan Eclipse var

e : Asansörler



Açıklama: Dyson grubunuzda değilse, Necromancer's Guild'deki açmanız gereken bir kapı açılmayacak. Kapı açıldığınızda kuzeydoğudaki asansöre ulaşabileceksiniz. Asansör yardımıyla Guild'in en alt kısmına inip kontrol odasına girebileceksiniz.

Bkz: NecromancersGuild

Bu odadaki 5 kolu da çekmeli ve kapıyı kapatıp kilitlemelisiniz. Tüm bunları yapıp da İskelet Çeviricisi'nin bulunduğu odaya girdiğinizde Dyson, Çevirici'yi yok edecek.

Bu olduğu anda içeri işler kızışıyor ve tüm Necromancer'lar, Vampire'lar ve Skeleton'lar size saldırıyor. Yani işiniz oldukça zor. Ayrıca aklıma gelmişken, eğer kolları hareket ettiremiyorsanız, odalardan birinin batı duvarından bulunan düğmeye basarak, kolları eski hallerine döndürebilirsiniz.

Minotaurs ile ittifak:

Görevi Veren: Thanys, Thany's House, Balthazar's Lair, Ravage Roaming

Görev: Lair'i basan suyun çekilmesini sağla

Açıklama: Oldukça basit bir görev. Tek yapmanız gereken etraftaki kolların hepsini çekmek. Lair'e girdiğinizde yere bakarsanız, size yapmanız gerekenleri açıklayan bir parşömen bulacaksınız. Tüm kolları çektiğinizde sular çekilecek ve Minotaur Lideri Masul'un odasına girebileceksiniz. Ona ittifaktan bahsettiğinizde hemen kabul edecek.

İttifak Sonrası Görevleri

Gerekli olan üç ittifakı da sağladığımıza göre artık dünyayı kurtarma işimize geri dönebiliriz. Buradaki görevlerin de anlaşılmaları oldukça basit, şuradan şuraya git, şunu al şuraya götür cinsinde görevler. O yüzden bu-



Karakter Yaratımı

Might & Magic 8'de önceki oyunlardan farklı olarak, oyuna yalnızca tek bir karakter ile başlıyoruz. Kalan 4 kişiyi oyunda ilerledikçe grubumuza katacağız. Oyundaki karakter sınıfı sistemi değiştirilmiş, şimdi seçebileceğimiz 8 adet sınıf var. Bazı sınıflar yalnızca ırk isimleriyle belirtilmiş. Tüm bu sınıfları tanıdıktan sonra karakter seçiminizi daha iyi yapabileceksiniz. Karakterleri üç grupta inceleyeceğiz: Savaş, Büyü ve Beceri.

Savaş, karakterin fiziksel gücünü ve silah / zırh / savaş yeteneklerini belirtiyor.

Büyü, karakterin büyü / sihir / ırksal yeteneklerini belirtiyor.

Beceri, ise karakterin değişik yararlı yeteneklerini belirtiyor.

Belirtilen beceriler en az Master seviyesinde olacak, çünkü bu seviyenin altındaki yeteneklerin pek bir yararı bulunmuyor.

NECROMANCER



En yüksek büyü puanına sahip
En düşük hit point'e sahip
Mükemmel bir büyücü ama çok zayıf bir savaşçı

Savaş: Staff (M)
Büyü: Meditation (GM), Fire (GM), Air (GM), Water (GM), Earth (GM), Dark (GM)
Beceri: Learning (GM), Identify Item (M), Alchemy (GM)

Oyundaki en iyi hasar büyülerine sahip olan karakter. Büyüsel olarak bu denli güçlü olduğundan, denge kurulması için savaşçı özellikleri en kötü düzeyde. Çok iyi büyü puanı var ve GM Learning becerisi sayesinde level atlaması kolay. Grubunuzda iki tane Necromancer bulunabilir, birisiyle Water ve Mind büyülerini diğeriyle Fire ve Dark büyülerini yapabilirsiniz.

CLERIC



En yüksek ikinci büyü puanına sahip
Büyücüler arasındaki en yüksek hit point'e sahip
Mükemmel bir büyücü ve orta bir savaşçı

Savaş: Mace (M), Shield (M)
Büyü: Meditation (M), Spirit (GM), Body (GM), Mind (GM), Light (GM)
Beceri: Merchant (M)

İyileştirme ve yararlı büyüler için mükemmel bir kaynak ve aynı zamanda bir büyücü için çok iyi savaşıyor. Ancak yine de M&M7'de olduğu kadar güçlü değil. Repair Item becerisi Expert seviyesine indirilmiş, GM Mace olamıyor ve büyü puanları da en yüksek değil.

KNIGHT



En yüksek üçüncü hit point'e sahip
Yakın dövüşlerde en fazla zarar verebilen ikinci karakter
Mükemmel bir savaşçı

Savaş: Sword (GM), Spear (GM), Plate (GM), Shield (GM), Armsmaster (GM), Body Building (M)
Büyü: -
Beceri: Repair Item (GM)

Knight genel olarak iyi bir karakter ama Savaş yeteneklerinin çoğu çift olduğundan kullanılmıyor. (Mesela Sword'u tercih ederseniz Spear'ı kullanmayacaksınız). Ancak Knight yakın dövüşlerde çok büyük zararlar verebiliyor ve kuvvetli zırhı onu ön planda kullanmanızı sağlıyor. Repait Item yeteneği paradan tasarruf etmenizi sağlayacak. Knight da M&M7'de olduğu kadar güçlü değil, çünkü önderliği artık Dragon'lar almış durumda.

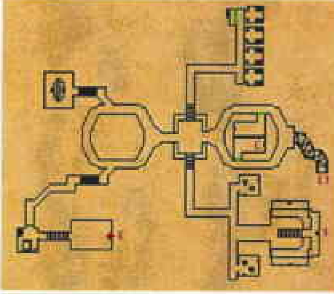
TROLL



En yüksek hit point'e sahip
Mükemmel bir savaşçı ve zarar karşılayıcı

Savaş: Mace (GM), Leather (GM), Regeneration (GM), Armsmaster (M), Body Building (GM)
Büyü: -
Beceri: Repair Item (M)

Troll mükemmel bir savaşçı ve Knight'tan daha iyi. Aslında Troll, Knight sınıfından türemiş. Zırh yerine Hit Point'i yükseltilmiş, bunun dışında karakter yetenekleri birbirine çok yakın. İsterseniz Balta veya Kılıç kullanabilirsiniz ama aynı anda yalnızca bir tane kullanabileceğinizden pek de bir avantaj sağlamayacaktır. Bunun yanında paralize etme özelliğine sahip GM Mace çok yararlı bir yetenek. En büyük handikapı Bow yeteneğini expert seviyesinde öğrenememesi.



• Abandoned Pirate Keep

E : Giriş / Çıkış

E1 : Regna'nın altındaki pasajdan giriş

1 : Top mermisi ve talimatları içeren sandık

C : Mace of the Sun'ı içeren sandık

Yeşil yerler, gizli kapıları göstermektedir.

rada da çok aşırı açıklama yapmayacağım.

Görevi Veren: Elgar Fellmoon
Şehir: Ravenshore

Elgar'ın size verecek yeni bir görevi var. Sizden Xanthor, Catherine ve Roland'ın Ravenshore'a gelebilmesi için Regnan Filosunu batırmanızı isteyecek. Regna Korsanları, Dagger Wound Island's haritasında bir Outpost'a sahipler. (Bu Outpost, İttifak görevlerini tamamlamadan ortaya çıkmaz). Buraya girdiğinizde, haritanın güney doğusuna doğru ilerleyin. Zaten yollar fazla ayrılmıyor ve eninde sonunda sizi Regna'ya ulaştıracak denizaltıya ulaşıyorsunuz. Şimdi Regna'nın kuzey batısındaki Abandoned Pirate Keep zindanına girmelisiniz. Burada topu çalıştırmak için gerekli cephaneyi ve talimatları bulacaksınız.

Bkz: AbandonedPirateKeep

Görevi Veren: Xanthor mage of Enroth
Şehir: Ravenshore

Xanthor, kaçınılmaz olanı engellemek için Escaton's Crystal'e girmeniz gerektiğini düşünüyor. Crystal'e girebilmek için Planes of Air, Planes of Earth, Planes of Fire ve Planes of Water'da bulunan elementlerin kalplerini toplamanız gerek.

Plane of Air'e ulaşmak için Murmurwoods'taki portalı kullanmalısınız. Buraya geldiğinizde, Havanın Kalbini almak için Castle of Air'e girin. Kalbi doğudaki çember şeklindeki odada bulacaksınız.

Plane of Earth'e ulaşmak için, Dagger Wounds Islands'ın güneydoğusunda bulunan adadaki portalı kullanmalısınız. Plane'e girdiğinizde en kuzey noktaya ilerleyin, buradaki çember şeklindeki bölümde Toprağın Kalbini bulacaksınız.

Plane of Fire'a giden portal, Ironsand Desert'in kuzeydoğusunda bulunuyor. Plane'e girince kalbi almak için Castle of Fire'e girin. Ateşin Kalbini, bu haritanın kuzeyindeki çember şeklindeki odada bulacaksınız.

Plane of Water'a ulaşmanızı sağlayacak olan portal Ravage Roaming'in batısında bulunuyor. Bu portaldan geçerek ulaştığınız haritada kuzeydeki yolu takip edin ve ikinci yol ayrımından sola dönün, ilerleyin, ilk yerden sola dönün, ilerleyin, sağa dönüşü geçin, hemen ilerde Suyun Kalbini bulacaksınız.

Tüm bu kalpleri Xanthor'a verdiğinizde bunları Conflux Key haline getirecek ve Crystal'e girmeye hak kazanacaksınız. Escaton's Crystal, Ravenshore şehrinin tam ortasında bulunuyor. Yapmanız gereken içeri girip Plane between Planes'e ulaşmanın yolunu bulmak. Crystal'e girdiğinizde yolu sonuna kadar takip edin (zaten yalnızca iki kere yol ayrımıyla karşılaşacaksınız), ikinci ayrımdan güneye dönün. Altıgen şeklinde bir odaya geleceksiniz. Buradaki portalı çalıştırmak için kontrol panelini kullanmanız gerekiyor: düğmeye basın ve üst sıradaki kristallerin yanma sırasına bakın. Sonra da bu sıranın aynısını alt sıradaki kristallere basarak gerçekleştirin. Doğru yaptığınız zaman portal aktif hale gelecektir. Artık Plane between Planes'e ulaşabilirsiniz. Plane between

MINOTAUR

En iyi üçüncü savaşçı, orta seviyede hit point'e ve düşük büyü puanına sahip

Savaş: Axe (GM), Plate (M), Body Building (M), Armsmaster (M)

Büyü: -

Beceri: Perçeption (GM) , Disarm Traps (M)



Minotaur çok iyi bir savaşçı ve Perception ile Disarm Traps gibi çok yararlı iki yeteneğe sahip. Çok düşük seviyede de olsa Spirit, Body ve Mind büyülerini yapabiliyor. Knight / Cleric karışımı bir sınıf (M&M 7'deki Monk gibi)

DARK ELF

Dragon'dan sonraki en iyi karakter

Birçok yararlı becerisi var

İyi bir savaşçı ve büyücü

Savaş: Sword (M), Chain (GM), Bow (GM)

Büyü: Fire (M), Air (M), Water (M), Earth (M), Dark Elf (GM)

Beceri: Disarm Traps (GM), Merchant (GM), Perception (M), Identify Item (M)



Dark Elf oyundaki en iyi ikinci karakter. Oyunun başlarında bulunması zor olduğundan, başlangıç karakteri olarak bunu seçmenizi öneriyorum. Archer / Thief karışımı ve eskisinden daha güçlü bir karakter düşünün, işte Dark Elf. Mükemmel yay becerisi sayesinden uzaktan savaşlarda üstüne yok. M Sword ve GM Chain yetenekleri onu yakın dövüşte de çok iyi yapıyor. GM Merchant yeteneği olduğundan paranızı çok iyi yönetebilecek-siniz. Dragon'larla birlikte grubunuzda mutlaka bulunmalı.

VAMPIRE

Ortalama hit point ve büyü puanı

İyi bir savaşçı ve büyücü

Savaş: Dagger (GM), Leather (M), Shield (M)

Büyü: Spirit (M), Mind (M), Body (M), Vampire (GM)

Beceri: İdentify Monster (GM)



Eski Paladin sınıfının pek başarılı olmayan yenilenmiş türü diyebiliriz. Yeni Paladin'imiz Repair Item yeteneğinden, tüm güçlü Zırh ve çoğu savaş yeteneğinden olmuş. Vampire yeteneğinin Levitate ve Mistform özellikleri çok hoş. Tercih etmeniz gereken bir karakter değil.

DRAGON

Çok yüksek hit point ve büyü puanı

Silah kullanamıyor

Yakın ve uzak saldırılarda çok çok iyi

Savaş: Body Building (M) (ve beceri olarak sayılmayan yakın ve uzak saldırılar)

Büyü: Meditation (M), Dragon (GM)

Beceri: Identify Monster (M), Perception (GM), Learning (GM), İdentify İtem (GM)



Mükemmel bir karakter, uçuyor, Knight'tan daha fazla zarar veriyor, silah yeteneklerine ihtiyaç duymuyor, oyundaki en abartılı sınıf. Çok yüksek derecede hit point ve büyü puanına sahip. Dragon uçabildiğinden, eğer grupta bir Necromancer varsa uçmak için Air büyüsüne yükleneceğinize Water büyüsüne yüklenip Town Portal'ı erkenden kazanabilirsiniz. GM Learning yeteneği sayesinde tüm yeteneklerini daha iyi kullanabiliyor.

Gelelim Önerilere

Öncelikli iyi bir grup kurmak için cleric ve elementel büyülerde güçlü olmanız gerekiyor. Bu yüzden seçebileceğiniz iki iyi karakter var: Cleric ve Necromancer. Necromancer'ın yetenekleri daha fazla olduğunda Cleric'e karşı daha ağır basıyor. Geriye 4 tane karakter kaldı. Ana karakter olarak Dark Elf alın ve özellikle endurance ve intellect özelliklerini yüksek tutun. Vardığınız ilk adada gruba Knight ve biraz ilerleyince Dragon alabiliyorsunuz. Ben Dragon'u tercih ediyorum. Grubunuzda bulunacak 2 Dragon ile hem yakından hem uzaktan terör estirebilirsiniz. Son karakteri de isteğinize göre belirleyebilirsiniz. Eğer büyü gücünüzü arttırmak isterseniz gruba bir Necromancer daha alabilir, Repair Item yeteneğine de sahip olmak isterseniz Troll'ü tercih edebilirsiniz.

MIGHT & MAGIC 8 İKSİRLER

M&M 8'de de iksir hazırlama mantığı M&M 7 ile aynı. Ama yine de bilmeyenler olabilir diye bir kez daha hatırlatmakta yarar var. Öncelikle iyi bir iksir hazırlamak için karakterimizin Alchemy becerisine sahip olması gerekiyor. Oyunda yalnızca Necromancer bu beceride GM seviyesine ulaşabildiğinden, en mükemmel iksirleri yapmanın tek yolu grubunuzda bu karakterin bulunması. Normal seviyede Alchemy becerisine sahip tüm karakterler temel seviyedeki iksirleri, gerekli renkte malzemeyi alıp boş bir şişenin üzerine sağ tuşla basarak veya iki temel iksiri karıştırarak yapabilirler. Kullanabileceğiniz dört temel malzeme var: Kırmızı, mavi, sarı ve gri. Gri iksirler, diğer iksirlerin gücünü arttırmak için kullanılıyor. Gelelim iksirlerimizin tariflerine:

NORMAL ALCHEMY:

Catalyst: Gri malzeme + Boş şişe = Gri iksir - İksir gücünü arttırır
Magic Potion: Mavi malzeme + Boş şişe = Mavi iksir - Büyü puanı kazandırır
Cure Wounds: Kırmızı malzeme + Boş şişe = Kırmızı iksir - Hit Point kazandırır
Cure Weakness: Sarı malzeme + Boş şişe = Sarı iksir - Yorgunluğu geçirir
Awaken: Mavi + Sarı = Yeşil iksir - Uyku durumunu bozar
Cure Disease: Kırmızı + Sarı = Turuncu iksir - Hastalığı tedavi eder
Cure Poison: Mavi + Kırmızı = Mor iksir - Zehirlenmeyi tedavi eder

EXPERT ALCHEMY:

Bless: Kırmızı + Yeşil - Savaşta yardımcı olur
Cure Insanity: Turuncu + Yeşil - Deliliği tedavi eder
Harden Item: Sarı + Yeşil - Eşya gücünü arttırıp bozulmayı zorlaştırır
Haste: Kırmızı + Turuncu - Saldırı hızını arttırır
Heroism: Kırmızı + Mor - Verilen zararı arttırır
Preservation: Mavi + Turuncu - Ölmeyi zorlaştırır
Recharge Item: Mavi + Yeşil - Büyülü eşyaları şarj eder
Remove Curse: Yeşil + Mor - Laneti kaldırır
Remove Fear: Turuncu + Mor - Korku durumunu bozar
Shield: Mavi + Mor - Uzaktan saldırılarda alınan zararı azaltır
Stoneskin: Sarı + Turuncu - AC'yi arttırır
Water Breathing: Sarı + Mor - Suda yürümeyi sağlar



MASTER ALCHEMY

Özellik arttırıcı iksirler:
İlgili özelliği geçici olarak iksirin gücünün 3 katı kadar arttırırlar.
Accuracy Boost: Stoneskin + Turuncu
Endurance Boost: Shield + Mor
Intellect Boost: Harden Item + Green
Luck Boost: Heroism + Shield
Might Boost: Heroism + Mor
Personality Boost: Recharge Item + Yeşil
Speed Boost: Haste + Turuncu



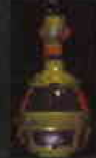
Direnç arttırıcı iksirler:
İlgili direnci geçici olarak iksirin gücünün 3 katı kadar arttırırlar.
Air Resistance: Haste + Shield
Body Resistance: Recharge Item + Stoneskin
Earth Resistance: Heroism + Stoneskin
Fire Resistance: Haste + Harden Item
Mind Resistance: Recharge Item + Heroism
Water Resistance: Shield + Harden Item



Güçlendirici iksirler:
Cure Paralysis: Stoneskin + Yeşil, Harden Item + Turuncu-Paralize durumunu bozar
Divine Cure: Haste + Stoneskin - İksir gücünün 5 katı hit point verir
Divine Restoration: Haste + Recharge Item , Shield + Stoneskin , Heroism + Harden Item - Ölüm, taş ve yok edilme hariç durumları tedavi eder
Divine Power: Recharge Item + Harden Item- İksir gücünün 5 katı büyü puanı verir
Silah Güçlendiriciler:
Flaming (of Flames): Haste + Yeşil , Stone Skin + Mor
Freezing (of Cold): Heroism + Green , Shield + Turuncu
Noxious (of Poison): Harden Item + Mor , Recharge Item + Turuncu
Shocking (of Sparks): Heroism + Turuncu , Haste + Mor
Swift (of Swiftness): Recharge Item + Mor , Shield + Yeşil

GRANDMASTER ALCHEMY

Özellik Arttırıcılar:
İlgili özelliğe bir defaya mahsus olmak üzere kalıcı +50 verirler.
Pure Accuracy: Accuracy Boost + Yeşil
Pure Endurance: Endurance Boost + Yeşil
Pure Intellect: Intellect Boost + Turuncu
Pure Luck: Stoneskin + Swift
Pure Might: Might Boost + Turuncu
Pure Personality: Personality Boost + Mor
Pure Speed: Speed Boost + Mor



Diğer:
Rejuvenation: Bless + Divine Restoration , Preservation + Divine Restoration , Water Breathing + Divine Restoration - Doğal olmayan yaşlanmayı tedavi eder
Stone to Flesh: Heroism + Cure Paralysis - Taşlaşmış karakteri canlandırır
Slaying (of Dragon Slaying): Shield + Flaming - Silah güçlendirici

MIGHT & MAGIC 8 HOCALAR

Beceri	Seviye	Fiyat	Şehir	Ev
Chain	Expert	1000	Ravenshore	Forgewright Estate
	Master	3000	Alvar	Eversmyle Hall
	Grand	7000	Regna	Burnkindle's Spoils
Leather	Expert	1000	Dagger Wound Island	Thadin's House
	Master	3000	Balthazar's Lair	Hollyfield House
	Grand	7000	Ironsand Desert	Talion's Hovel
Plate	Expert	1000	Dagger Wound Island	Bone's House
	Master	3000	Ravenshore	Botham Hall
	Grand	7000	Garrote Gorge	Ironfist Residence
Shield	Expert	1000	Alvar	Moore Cottage
	Master	3000	Shadowspire	Nightwood Estate
	Grand	7000	Garrote Gorge	Reaverston Residence
Air Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Reshie
	Master	4000	Balthazar's Lair	Stormeye's House
	Grand	8000		
Body Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	Zevah's Hut
	Master	4000	Garrote Gorge	Arin Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Snowtree Residence
Dark Magic	Expert	2000	Alvar	Darkenmore Hall
	Master	5000	Shadowspire	House Umberpool
	Grand	8000	Regna	Shadowrunner's Vault
Earth Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Grivic
	Master	4000	Alvar	Sablewood Hall
	Grand	8000		
Fire Magic	Expert	1000	Ravenshore	Temper Hall
	Master	4000	Alvar	Steele Estate
	Grand	8000		
Light Magic	Expert	2000	Ravenshore	Archibald's Home
	Master	5000	Murmurwoods	Dantillion's Residence
	Grand	8000	Regna	Clearsye Hall
Mind Magic	Expert	1000	Alvar	House of Krewler
	Master	4000	Balthazar's Lair	Lotts' House
	Grand	8000	Murmurwoods	Dreamwright Residence
Spirit Magic	Expert	1000	Ravenshore	House of Hawthorne
	Master	4000	Garrote Gorge	Kern Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Ravensight Residence
Water Magic	Expert	1000	Murmurwoods	Pederton Place
	Master	4000	Ravenshore	Hovel of Mist
	Grand	8000	Ironsand Desert	
Dark Elf	Expert	1000	Alvar	Dervish Estate
	Master	4000	Ravenshore	Caverhill Estate
	Grand	8000	Alvar	Agraynel Hall
Dragon	Expert	1000	Dragon Cave	Ishton's Cave
	Master	8000	Dragon Cave	Ithilgore's Cave
	Grand	7000	Dragon Cave	Scarwing's Cave
Vampire	Expert	1000	Shadowspire	House Shador
	Master	4000	Shadowspire	Dirthmoore Cottage
	Grand	8000	Shadowspire	House Arachnia
Axe	Expert	2000	Garrote Gorge	Foestryke Residence
	Master	5000	Ravenshore	Hunter's Hovel
	Grand	8000	Balthazar's Lair	Senjac's House
Bow	Expert	2000	Dagger Wound Island	House of Thistle
	Master	5000	Ravenshore	House of Mosewort
	Grand	8000	Alvar	Hall of Solis
Dagger	Expert	2000	Alvar	Vespers Hall
	Master	5000	Ravenshore	Jobber's Home
	Grand	8000	Regna	Nirses Loot



Planes'te yapmanız gereken Escaton's Palace'a girmek. Escaton's Palace'ta önünüze gelen her kolu çekmeniz ve her tuşa basmanız gerekiyor, izlemeniz gereken bir sıra yok. Bastığınız düğmeler ve çektiğiniz kollar kapalı olan kapıları ve gizli yerleri açıyorlar. Eninde sonunda Escaton'a ulaşacaksınız.

Görevi Veren: Escaton the Destroyer

Şehir: Plane between Planes

Sizden sorduğu 3 bilmeceyi çözmenizi isteyecek. Eğer elinizde bir bilmece kitabından (riddle book) yırtılmış bir sayfa varsa, bilmeceleri zorlanmadan cevaplandıracaksınız. Bilmecelere doğru cevap verdiğinizde Escaton size Elemental Lord'ların içinde bulunduğu hapishanelerin anahtarlarını verecek. Saraydan çıkın ve tek tek dört Elemental Lord'un bulunduğu hapishanelere girin ve Havanın Efendisi Shalwend'i, Ateşin Efendisi Pyrannaste'yi, Suyun Efendisi Acwalander'i ve Toprağın Efendisi Gralknor the Cruel'i kurtarın. Bu hapishaneler çok basit ve onları kurtarırken hiç bir zorlukla karşılaşmayacaksınız.



Dört Lord da serbest kaldığında çok sinirli olan bu Lord'lar, güçlerini birleştirip kristali yok edecekler. Ve bir kez daha dünya yok olmaktan kurtulmuş olacak.

Eser Güven

PLANESCAPE TORMENT

Planescape hakkında son bir kaç söz...

Sanırım Nisan sayısının en son sayfasındaki "Gelecek ay–Planescape Torment Bölüm 3" yazısını görmüş ve şaşırmışsınızdır. Ben olsam şaşırırdım! Çünkü, size iki sayı boyunca oyunla ilgili ne varsa anlattım ve tahmin edebileceğiniz gibi bu sayfada oyunla ilgili çözümlerden falan değil, oyunla ilgili içimde kalan konulardan bahsedeceğim. Öncelikle size geçen ay içime oturan bir konudan bahsetmek istiyorum.

Arabaşlık koymayan...

Eğer Level haricindeki dergileri de takip ediyorsanız, bu dergilerden birinin verdiği strateji kitapçığındaki Planescape yazısını görmüşsünüzdür ve eminim ki "Bu da ne? İki yazı da birbirine çok benziyor diye düşünmüşsünüzdür." Olayın aslını hemen açıklayayım, gerek benim yazımdaki, gerek diğer yazıdaki quest isimleri ve bazı yardımcı açıklamalar yabancı kaynaklıdır. Oyunu oynarken ne kadar fazla not alsam da, tüm ayrıntıları kağıda yazmakla zaman kaybetmek istemediğimden her bir questi bitirdikten sonra açıklamaya yardımcı olsun diye bu kaynaktan faydalanmıştım. Aslında bunda garip bir şey yok, çünkü strateji yazılarının çoğu bu şekilde yazılır. Ama benim asıl canımı sıkan olay bu değil. O derginin editör yazısında aynen şöyle bir cümle var: "Özellikle Planscape: Torment bizi epey uğraştırdıysa da size ayrıntılı bir tam çözüm sunabilmek için uykusuz geceler geçirdik". Bir, Planescape'i editör yazısı boyunca yanlış yazmalarından ne kadar uykusuz oldukları belli... İki, bu cümle tamamen yalan, çünkü derginin verdiği tam çözüm dediğim o kaynaktan bire bir çeviri olarak yazılmış ve o çeviriyi yazmak için de uykusuz kalmaya gerek yok. Yani oyunu oynayıp bitirdiklerini bile sanmıyorum açıkçası. Benim yazdığım yazıda ise o kaynakta (ve başka hiçbir kaynakta) olmayan bölümler ve her bir görevin experience puanı vardı. Bu puanlar hiçbir yerde bulunmadığından, yalnızca bu bile o yazıdaki tüm görevlerin bizzat gerçekleştirilmiş olduğunun kanıtıdır ve o yazıyı hazırlamak tam 15 gün sürmüştür. Aklınıza yazılarla ve benimle ilgili yanlış şeyler gelmesin diye söyleyeyim dedim.

Yazarları hiç bir...

Gelelim diğer konuya. Planescape stratejisinin başladığı aydan bir önceki ay Planescape incelemesi vardı. O yazıda bazı hataların olduğunu Sinan'la da konuşmuştuk ama düzeltme yazısı için o zamanlar yer yoktu. Şimdi yerimiz olduğuna göre bu hataları da düzeltebiliriz. Önce size yazıdaki cümleyi yazacağım, sonra da düzeltilmiş halini. Böylece kusursuz bir inceleme ve strateji yazısına sahip olmuş olacaksınız.



"Bugüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen&Paper adaptasyonu olarak evlerimizdeki PC'lerde yerini almıştı". Doğrusu şöyle: Bugüne kadar FR dışında, Dragonlance, Darksun ve Ravenloft'la ilgili oyunlarda yapıldı. Özellikle SSI zamanında bu türe öncülük ediyordu.

Yazı işleri müdürü...

"Menzilli silahlar pek bir işe yaramıyor, zira düşmanınızla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor." Oyundan menzilli silah kullanabilen tek karakter Nordom, diğerlerinin böyle bir yeteneği yok. Nordom'un misil silahı gerçekten çok güçlü ve yapılan eklemelerle çok ölümcül olabiliyor. Bunun için düşmandan çok da uzakta olmanıza gerek yok, çünkü Nordom silahını seri biçimde kullandığından zaten yaratık fazla yaşayamıyor.

"Oyuna hangi karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğiniz sizin seçiminize bağlı." Oyunda Priest sınıfını seçmeniz mümkün değil, oyundaki tek Priest Fall-from-Grace ve dolayısıyla iyileştirme büyüleri için kullanabileceğiniz tek karakter de o.

"Keyfi yerinde NPC'ler ana karakterinize büyücülük, hırsızlık veya rahipliğin inceliklerini öğretebiliyorlar." Yine aynı hata, oyunda rahiplik öğreten bir karakter bulunmuyor.

Tabii bunlar kasıtlı olarak yapılmış hatalar değil. Sevgili Nameless One bunları sadece gözden kaçırmış. Elbette, bu kadarcık hata hepimizin yazılarında olabiliyor. Ben sadece akıllarında soru işareti kalmış olabilecek okuyucular için açıklama yapmak istedim.

Sevmez.

Hımm daha yazacak 500 civarı harf var ve ben neredeyse yazıyı bağladım. Unutmadan şunu da ekleyeyim: Bu oyunla ilgili herhangi bir sorununuz olursa, sormaktan kesinlikle çekinmeyin, size mutlaka yardımcı olurum. Şu an için e-mail adresimde bir problem bulunsa da sanırım yakın bir tarihte bu sorun giderilecek. Yani sana zaten yazdım ama cevap vermedin gibi şeyler düşünmeyin. Kaldı 122 harf. Son bir öneri o halde: Oyunu bitirince bir kenara bırakmayın, eğer savaşçı olarak bitirdiyseniz bir de büyücü olarak oynayın. Tamamen farklı keyifler alacaksınız.



Eser Güven

BYZANTINE: Sırlar Labirenti (4. Bölüm)

Bu ay, Sırlar Labirenti'nden çıkıyoruz...



Geçen ay Artemis Tapınağı simulasyonuna girmiştik. Bu noktadan itibaren anlatmaya devam ediyoruz. Elinizdeki anlı yüzüğü, girişin hemen sağındaki kapının yanındaki deliğe yerleştirince açılan kapıdan yukarıya çıkın. Şimdi, birazdan karşılaşacağımız ve Sırlar Labirenti'nin en kazık bulmacası olan burç bulmacası için gerekli oniki taşı bulmamız gerekiyor. Bu oniki taşın yeri sırasıyla şöyle:

Bulunduğunuz yerde (üst kat) sol tarafta bir tane.

Artemis Tapınağı'nın giriş kısmında üç tane. Tapınağın dışında iki tane. Yine dışarıda, soldaki merdivenlerde bir tane. Son olarak da, tapınağın içinde sunağın önünde beş tane.

12 taşı bulduğunuza göre şu kazık bilmeceye geçelim. Artemis heykelinin önündeki adak taşına bakın. Dokuz tane delik var. Daha önce aldığınız gazetedeki burç resimlerinin hemen aklınıza gelmesi gerekiyor bu noktada.

Bu dokuz deliğe burç taşlarından dokuzunu, balık burcundan başlayıp geriye doğru dizmelisiniz. Hangi burç hangi şekli ifade ediyor yukarıdaki gazete resmine bakarak bulabilirsiniz. Bu sıra:

Balık – Kova – Oğlak – Yay – Akrep – Terazi – Başak – Aslan – Yengeç şeklinde.

Bulmacayı çözdüğünüzde ortaya bir Büyük İskender büstü çıkacak. Onu alınca simulasyondan otomatikman çıkacaksınız. Haritaya çıkıp Arkeoloji Müzesi'ne gidin. Onunla konuştuğunuzda, bütün kazılardaki ortak şirketin Gordion İnşaat olduğunu öğreniyorsunuz ve haritada yeri işaretleniyor. Buraya gidin. Gordion İnşaat'ın kapısındaki şifre: 7049. Asansörden yukarıya çıkın. Çalışma odasında soldaki masada bulunan siyah defteri kurcalayarak içinden çıkan kağıtları inceleyin ve yanınıza alın. Buradan çıkıp Galata Kulesi'ne gidin. Nedense Şerife'yi burada buluyoruz. Az önce aldığınız kağıtları kendisine vererek sizinle çalışması için onu ikna edin. Beraber üniversiteye dönünce Ayasofya Simulasyonu'na gireceksiniz.

Ayasofya Simulasyonu

Ayasofya Simulasyonu'ndaki tek bilmeceyi çözmek için topla-

Halı tüccarının cesedi Boğaz'da bulundu

İstanbul

Bugün, feribotla işlerine giden vatandaşlar, yerli esnaftan bir halı tüccarının polis tarafından, Beyazıt Rıhtımı'nda sudan çıkartılan parçalanmış cesedinin korkunç manzarasıyla karşılaştılar.

Olay yerinde teşhis edilen cesedin, Kapalı Çarşı esnafından bir halıcı olan Mehmet Bahis'e ait olduğu, belirtildi. Sorgu Hakim Yardımcısı Mustafa Yaşar, "İlk incelemeler, ölüm sebebinin çok yakın mesafeden ateşlenen bir silah olduğunu gösteriyor." dedi.

Polis, bu cinayetin, kurbanın kısa bir süre önce öldürülen yeğeni, Emre Bahis'le bağlantısı hakkında yorum yapmaktan kaçındı. Genç Bahis'in cesedi, Amerikalı bir gazeteci tarafından Yerebatan Sarnıcı'nda bulunmuştu. Olayda şüpheli bulunan Amerikalı, delil yetersizliği nedeniyle henüz gözaltına alınmadı.

AKŞAM

İstanbul Akşam Gazetesi Paza

AND D
ÇAKIL

Perulu yetki

Dün Lima'ya gitmekte olan ,72
FlechaPeru uçağı And Dağları'na



re koyun.

5) Küreyi yine aşağıdaki çembere koyun.

Eğer doğru yaptıysanız, altın Bizans tacını göreceksiniz ama onu almadan önce mutlaka oyunu SAVE edin. Tacı aldıktan sonra KLIO hırsız alarmı durumuna geçecek ve simulasyondan çıkamayacaksınız. Kısıtlı zamanınız var. Hemen arkanızda yerde bir delik göreceksiniz. Buradan aşağıya inin. Burası Matrix şeklinde bir labirent. Buradan çıkmak için şu sırayı takip etmelisiniz: Düz, sol, sağ, sağ, sol, sol, düz. İskender'in kayıp eşyaları koyduğu bilgi bankasındayız. İlerideki kapıdan geçin. Şimdi İskender'in bütün bilgilerinin kayıtlı olduğu harddiskteyiz.

manız gereken altı tane eşya var. Bu eşyalar ve yerleri şöyle:

Miğfer hemen girişte, solda, yağ lambası girişin solundaki merdivenlerin üzerinde, pergel, merdivenlerden yukarı çıkınca, aşağıdaki ana salonun sol bölümünde vazo, küre ve kadeh ise ana salonun en ilerisindeki mihrapta.

Ayasofya'yı biraz gezerseniz, aşağıdaki ana salonda kutsal yemin töreni için kullanılan bir daire göreceksiniz. Bir başka daire de, üst katta hemen ana salonu gören yere yakın bulunuyor ama bunun içi boş. Şimdi, bulduğunuz eşyaları bu iki daireye belli bir sırayla yerleştirmeniz gerekiyor. Bu sıra, sağda solda bulduğunuz Bizans kültürü ile ilgili bir kitapta yazıyor.

1) Kadehi aşağıdaki çembere koyun.

2) Miğferi aşağıdaki çembere koyun.

3) Pergeli aşağıdaki çembere koyun.

4) Vazoyu üst kattaki çembe-





Buradan kaçakçılık hakkındaki bütün gerekli bilgileri Şerife'ye göndermelisiniz. Bunun için önce sağ üstte düğüm yazan yere tıklayın, açılan Anlaşma seçeneğini seçin. İmleç dosya şekline dönüşünce, sağ alttaki piramitte Üniversite seçeneğini işaretleyin ve dosyayı ortadaki deliğe atın. Buraya kadar herşeyi doğru yaptıysanız, süre bitip simulasyondan çıkınca Dedektif Akalın'a gösterebileceğiniz çok güzel bir deliliniz olacak. Ve farkedeceksiniz ki, İstanbul'daki büyük bir macerayı alnınızın akıyla tamamlamışsınız.

Sinan Akkol

FREESPACE

Sürükleyici Freespace'de takılanlar için...

Bundan çok çok uzun zaman önce, strateji ustalarının ustası bir büyüğüm bana şöyle demişti: "Eğer böyle güzel bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyununda başarılı olmak istersen, öncelikle sahip olduğun güçleri tanımalısın. Gerisi zaten kendiliğinden gelecektir". O bana bu sözleri söylerken henüz Freespace çıkmadığından yüzüne öyle boş boş bakmıştım. Ama artık bu sözlerin anlamını biliyorum ve öğrendiklerimi sizinle paylaşacağım.

Şimdi kısaca özetleyecek olursak bu sefer Freespace stratejisini biraz değişik yapmaya karar verdim. Bu sayıda, şuraya gidin şunu yapın gibi bir açıklama yerine size kullanabileceğiniz gemileri ve silahları tanıtacağım ve bunlar hakkında çeşitli önerilerde bulunacağım. Böylece olur da daha sonra bir görevde başarısız olursanız, "ya dur bakayım bi de şu silahı alayım gemime, galiba ağır zırhlılara karşı etkili olduğu yazıyordu," diyerekten sorunlarınızdan bir anda kurtulabileceksiniz.





Hemen aklıma gelmişken olası bir karışıklığa mazur kalmamanız için söyleyeyim. Descent: Freespace ile Conflict: Freespace aynı oyundur arkadaşlar. Oyunu üreten Volition firması böyle bir karar alarak oyunu bazı ülkelerde Conflict, bazılarında da Descent ana ismi altında piyasaya sürdü. O yüzden yazıda Descent kelimesi görüp de o da nesi diye düşünmeyin.

Freespace'te kullanabileceğiniz birçok araç ve silah bulunuyor. Oyunda ilerledikçe yeni gemilere ve düşmandan aldığınız bilgiler sayesinde yeni teknolojilere sahip olabileceksiniz. Bu yazıda size Terran ırkının kullanabileceğiniz temel gemilerini ve silahlarını tanıtacağım. Genelde görevlerde oyunun size tahsis ettiği gemiyi kullanmanızın hiç bir zararı olmaz. Ama bir kere bazı gemilerde ustalaşınca, ana gemi olarak sürekli onu kullanmak istediğinizi fark edeceksiniz. Yine de görevde sizden ne istendiğini iyice anlayıp gemi seçimi yapmanız çok daha mantıklı. Aynı durum silahlar için de geçerli. Bazen oyunun size verdiği silahlar pek de tatmin edici olmayabiliyor. Kullanma imkanınız olduğu andan itibaren her göreve Hornet füzeleriyle çıkmanızı tavsiye ediyorum. Nedenini yazının ilerleyen bölümlerinde anlayacaksınız. Evet, hazırsak başlayalım artık!





TERRAN GEMİLERİ

GTF APOLLO

Uzunluk: 21m

Max. Hız: 60 m/s

Manevra: Zayıf

Zırh: Orta

Silah Sayısı: 4

Füze Sayısı: 2



En yaygın GTA avcı uçağı. Çok yönlü bir kullanıma sahip. GTA'nın orijinal gemisi olduğundan ilk görevlerde bu gemiyi kullanmanız gerekecek. Shivan'larla karşılaştığınız anda bu geminin miadı doluyor çünkü, bu gemiyle Shivan'larla kapışmanız mümkün değil. Tüm özellikleri zayıf. Özellikle ağır hareket etmesi ve silah kapasitesinin düşüklüğü sorun yaratıyor

GTF HERCULES

Uzunluk: 20m

Max. Hız: 50 m/s

Manevra: Normal

Zırh: Orta

Silah Sayısı: 6

Füze Sayısı: 2



Filodaki en yavaş ve kullanımı en zor olan gemi. Yine de özellikle daha iyi seçeneklerin bulunmadığı ilk görevlerde güçlü zırhı ve silah kapasitesi yüzünden tercih edilebilir. Özellikle zayıf hedeflere yapılacak saldırılarda ve eskort görevlerinde kullanılabilir. Ama bu gemi de Shivan'larla başedecek kapasiteye sahip değil.

GTF ULYSSES

Uzunluk: 16m

Max. Hız: 70 m/s

Manevra: Mükemmel

Zırh: Hafif

Silah Sayısı: 4

Füze Sayısı: 1



Vasudan ve Terran ırklarının ortak üretimi olan Ulysses çok yönlü kullanım için uygun bir araç. Özellikle manevra yeteneği ve hızı oldukça iyi. Düşmanlarınızı haklamak için füzeden çok top mermilerine güvenmeniz gerekecek. İki üç düşman indirmek için büyük gemilerin etrafında dolaşmanız gereken eskort görevlerinde manevra yeteneği çok işe yarıyor. Dragon sınıfı savaşçılarla karşılaştığınız görevlerde özellikle tercih etmelisiniz.

GTF VALKYRIE

Uzunluk: 16m

Max. Hız: 85 m/s

Manevra: İyi

Zırh: Hafif

Silah Sayısı: 4

Füze Sayısı: 1



Eski GTF Angel Scout avcı uçağı temel alınarak tasarlanan Valkyrie'ye iki yeni motor eklendiğinden, yüksek hız isteyen bölümler için biçilmiş kaftan. Bombardıman gemileriyle savaşmak için Valkyrie'den daha iyi bir gemi bulamazsınız. GTA filosundaki en hızlı gemi, ancak zırhının zayıf olması dikkat gerektiriyor.

Freespace'de de diğer uzay simülasyonlarında da olduğu gibi küçük ve değersiz, harcanabilir, kaybı-hiç-bir-anlam-ifade-etmeyen zavallı bir pilot olarak evrenin en dandik gemisiyle göreve çıkıyorsunuz. Ancak komutanlarınız değerinizi anladıkça ve de dalga geçmekten sıkılıp araştırma yapmaya karar veren bilim adamları yeni gemiler icat ettikçe daha iyi gemileri kullanma şansına erşiyorsunuz.

GTB ATHENA

Uzunluk: 20m

Max. Hız: 60 m/s

Manevra: Normal

Zırh: Orta

Silah Sayısı: 4

Füze Sayısı: 2



Filodaki en küçük bombardıman gemisi ama boyutu sizi yanıltmasın. Tüm hafif bombaları ve çoğu füzeyi kullanabiliyor. Vur-kaç tarzı bombalamalar için mükemmel bir tercih, ama eğer yalnızca it-dalaşı yapacaksanız, başka gemileri tercih edin.

GTB MEDUSA

Uzunluk: 36m

Max. Hız: 50 m/s

Manevra: Kötü

Zırh: Ağır

Silah Sayısı: 2

Füze Sayısı: 3



GTA'nın standart bombardıman gemisi olan Medusa, her boydaki hedef için uygun bir seçim. Görevde size bu gemi tahsis ediliyorsa ve etrafta özellikle Cruiser sınıfı hedefler varsa mutlaka bu gemiyi kullanın. Kuvvetli zırhı sayesinde Cruiser'lar için çok büyük bir tehdit oluşturuyor. Ayrıca Tsunami bombasını taşıyabilen ilk gemi olduğundan, çoğunuzun kariyerinde özel bir yere sahip olacak.

GTB URSA

Uzunluk: 41m

Max. Hız: 45 m/s

Manevra: Çok kötü

Zırh: Ağır

Silah Sayısı: 5

Füze Sayısı: 3



Ana gemileri yok etmek için tasarlanan ilk bombardıman gemisi. Harbinger bombasını taşıyabilen tek gemi ve müthiş bir silah taşıma kapasitesi var. Aynı anda 4 Harbinger -ki bunların herbiri Typhon veya Demon sınıfı destroyerlerin bir sistemini havaya uçurabiliyor- ve 15 Interceptor kullanabiliyor. Bunun yanı sıra isterseniz gemiye 120 Hornet ve 15 Interceptor yükleyebiliyorsunuz. Bu sayede Ursa'yı avcı uçağı niyetiyle de kullanmanız mümkün. Ağır zırhı yüzünden manevrası çok zor, ama bu aynı zamanda yok edilmesini de zorlaştırıyor.

SİLAHLAR

GTW ML-16

Hız: 450 m/s
Menzil: 900m
Atış Hızı: 10 rnd/s
Hasar: Düşük



GTA bu Ml-16 lazerini tüm avcı ve bombardıman gemilerine monte etmiştir. Savaş durumunda dayanıklı ve kalıcı olması içi saydam seramik teknolojisiyle üretilen bu lazer, oyunun başlarında oldukça işinize yarayacak. Ancak Shivan'lar devreye girince bu silahı bir daha kullanmak istemeyeceksiniz, çünkü kalkanlara karşı tamamen etkisiz.

GTW-41 Disruptor Cannon

Hız: 475 m/s
Menzil: 641m
Atış Hızı: 6.7 rnd/s
Hasar: Yüksek



GTW-41 gaz-odaklı kripton lazeridir. Gemi hareket halindeyken GTW-41'in bulunduğu bölge sabit bir hızla döner. Lazerin fırlatılmasından çok kısa bir süre önce bölmeye NO2 enjekte edilir. Yokedici silah olarak etkili değildir, daha çok taktiksel bir silahtır. Özellikle düşman gemilerinin alt-sistemlerini etkisiz hale getirmek amacıyla kullanılır. Rehin alma görevlerinde bu silahı kullanarak hedefi yanlışlıkla yok etme riskini en aza indirebilirsiniz.

GTW-43 Leech Cannon

Hız: 475 m/s
Menzil: 641m
Atış Hızı: 6.7 rnd/s
Hasar: Yüksek



Leech Cannon, düşman avcılarının enerji stokunu tüketmeyi hedefleyen bir silah. Afterburner'ları, silahları ve kalkanları etkisiz hale getirmek için bu silahı kullanabilirsiniz. Alt-sistemleri hedeflemenize gerek dahi yok, tek yapmanız gereken nişan alıp ateş etmek. Sadece avcı ve bombardıman gemilerine karşı etkili, geniş gemilere karşı hiçbir varlık gösteremiyor. Yine de bu silahı kullanmanızı pek önermiyorum, bundan çok daha iyileri mevcut.

GTW-15 Avenger

Hız: 525 m/s
Menzil: 997m
Atış Hızı: 8 rnd/s
Hasar: Orta



Özel bir bilgisayara sahip radar ve silah sistemi olan GTW-15, özellikle yakın savunma görevlerinde çok işinize yarayacak. Gemi yüzeylerine verdiği ekstra hasar, onu özellikle Cruiser cinsi gemilere karşı etkili yapıyor. Ayrıca Shivan gemilerine hasar verebilen ilk gerçek silah. Kalkanlara karşı çok etkili olmaması, Shivan gemileriyle olan işinizin hala zor olmasına neden oluyor ama, en azından artık onlara zarar verebiliyorsunuz. Bu silah bulunduktan sonra, Prometheus silahı keşfedilinceye kadar gemilerinize standart olarak ekleyin.

GTW-32 Flail

Hız: 1000 m/s
Menzil: 1200m
Atış Hızı: 13.3 rnd/s
Hasar: Düşük



Özellikle taktiksel amaçlı kullanımda oldukça etkili. Düşmanın dikkatini çekip, onu diğer takım arkadaşlarınızın yanına çekmek için kullanabilirsiniz. Özellikle Avenger veya Prometheus ile birlikte kullanıldığında Shivan gemileri için ölümcül hale geliyor. Düşman gemilerinin kalkanlarını Flail ile indirdikten sonra, gemiyi yok etmek için başka bir silah kullanmanızı tavsiye ederim. Banshee'den daha iyi, çünkü enerji kullanımı düşük ve bu sayede kalkanınıza daha çok enerji aktarabiliyorsunuz. Ayrıca bombalardan kurtulmak için kullanılabilecek en iyi top da bu.

GTW-5 Prometheus

Hız: 450 m/s
Menzil: 900m
Atış Hızı: 6.7 rnd/s
Hasar: Çok Yüksek



Prometheus lazer tabanlı bir silah. Özel radar ve x-ışını sistemiyle hedefe kilitlenip, onun materyal yapısını analiz edebiliyor. GTW-5 enerji kullanımı açısından karşılaştıracak olursak ML-16'dan daha az enerji tüketiyor. GTA'nın üretmiş olduğu en güçlü lazer olan Prometheus'u, keşfedildikten sonra bütün görevlerde geminize standart olarak ekleyin. Kalkanlara karşı çok yüksek bir performans göstermese bile, düşmanın kalkanı düştüğünde saniyeler içinde onu yok edebiliyor. Flail ile ortak kullanmanızı tavsiye ederim.

GTW-7 Banshee

Hız: 650 m/s
Menzil: 975m
Atış Hızı: 5 rnd/s
Hasar: Çok Yüksek



Elektromanyetik bir silah olan Banshee, hedefe herhangi bir kalkanı kolaylıkla delip geçebilecek elektro manyetik enerji dalgaları gönderir. En kötü tarafı yüksek enerji gereksinimi. Shivan'lara karşı oldukça etkili ama, yalnızca GTF Valkyrie veya GTF Hercules gemilerine takılabiliyor. Ateş hızının düşüklüğü eğer it-dalaşına girecekseniz sorun yaratabiliyor ama gemilerin alt-sistemlerini ve bombardıman gemilerini yok etmek için bu cins daha iyi bir silah yok.

GTM MX-50

Cins: Isıya duyarlı
Hız: 150 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hızı: 2.7 rnd/s
Hasar: Düşük



GTM-31 özel bir sinyal işleme ünitesine ve çok kesin bir durdurma yeteneğine sahip. Ana tasarım amacı, düşman gemilerinin alt-sistemlerini geçici olarak devre dışı bırakmak, bu şekilde Cruiser veya Destroyer sınıfı gemilerin lazer toplarını kolayca etkisiz hale getirmeniz mümkün. Bu etki yaklaşık 10 saniye boyunca kendini gösteriyor. Kullanmanız gereken bir silah olmadığını söyleyebilirim. Gerçekte çok fazla işe yaramıyor.

GTM-2 Fury

Cins: Kilitlenme özelliği yok
Hız: 300 m/s
Menzil: 900m
Atış Hızı: 6.7 rnd/s
Hasar: Düşük



Sıklıkla atılabilen, küçük ve hızlı füzeler. Küçük olduklarından gemilere yüksek sayıda monte edilebiliyorlar. Kilitlenme özelliği olmadığından, takip etmeniz gerekmeyen büyük hedeflere karşı etkili olabilir. Ama diğer durumlarda tamamen kullanışsız. Bu silahı geminize koymakla uğraşmayın.

GTW-51 Shield Breaker

Hız: 400 m/s
Menzil: 1600m
Atış Hızı: 3.3 rnd/s
Hasar: Orta/Özel



Bu silah özel olarak kalkanları etkisizleştirmek amacıyla üretilmiş. Avenger veya prometheus gibi kalkansız gemilere dehşet hasar veren silahlarla birlikte kullanıldığında mükemmel sonuçlar veriyor. Az enerji kullanıyor ve çoğu gemiyle uyumlu.

GTM-4 Hornet
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 190 m/s
Menzil: 1140m
Atış Hızı: 1.0 rnd/s
Hasar: Orta



İşte oyundaki favori silahım. Mümkün olan tüm görevlerde bu silahı mutlaka geminize yerleştirin. Kesinlikle pişman olmayacaksınız. Her atışınızda bu füzelerden 4 tanesi birden ateşleniyor ve eğer tümü isabet ederse çok iyi zarar veriyor. Özellikle kalkanı düşmüş Shivan'ların korkulu rüyası diyebilirim. Tek negatif yanı menzilinin çok yüksek olmaması ama, eğer bir Shivan'ın peşine takıldıysanız bu füzeleri ateşlemekten büyük bir zevk alacaksınız. Editörün Seçimi ödülünü bu füzelere veriyorum.

GTM-9 Interceptor
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 225 m/s
Menzil: 1250m
Atış Hızı: 1.0 rnd/s
Hasar: Orta



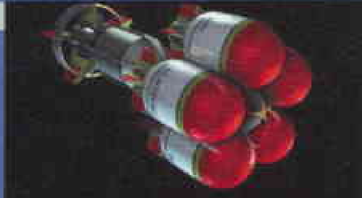
Düşmanın ana silah sistemlerinden yansıyan enerjiyi tespit edebilen özel lazer izleme sistemine sahip olan bu füze, önce geminin içine giriyor ve bir müddet sonra patlayarak gemiye zarar veriyor. GTA, avcı görevlerinde gemilere standart olarak bu füzeyi yerleştiriyor. Kısa kilitlenme zamanı, iyi hızı ve fazla sayıda yerleştirilebilmesi bu füzeyi, en iyilerden biri yapıyor. Büyük hedeflere karşı etkisiz olduğundan, böyle durumlarda kullanılmamalı. Eğer Hornet'iniz biterse, geri kalan gemileri temizlemeye çok yardımcı oluyor.

GTM Phoenix V
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 175 m/s
Menzil: 1750m
Atış Hızı: 0.4 rnd/s
Hasar: Yüksek



Interceptor ile aynı izleme sistemine sahip. Savunması iyi olan hedeflere karşı gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz. Bombardıman gemilerine karşı oldukça etkili ve bir avcı uçağına monte edilebilecek, tek başına en yüksek hasarı verebilen füze bu. It-dalaşlarında kullanmanızı tavsiye etmem çünkü kilitlenme zamanı biraz uzun ve atış hızı düşük.

GTM-1 Synaptic Bomb
Cins: Isıya duyarlı
Hız: 160 m/s
Menzil: 800m
Atış Hızı: 0.4 rnd/s
Hasar: Orta



GTM-1, bünyesinde birkaç küçük akıllı bombacık taşıyan kuvvetli bir bomba. Hedefe olan uzaklık 100 metrenin altında olduğunda veya çarpışmaya 2 saniye kala, bu bombacıklar geminin en can alıcı noktalarına doğru yöneliyorlar ve bir küre şekline girip füzeden ayrılarak hedefe doğru gidiyorlar. Çarpışma gerçekleştikten veya çarpışma olmasa bile çarpışmanın beklendiği andan 1.5 saniye sonra bu bombacıklar patlıyor ve aldıkları küre şekli nedeniyle yakınlarında bulundukları bölgeye oldukça ciddi hasar veriyorlar. Bir bombardıman gemisinin, avcı gemilerine karşı en büyük savunma silahı. Aynı anda birden fazla gemiye zarar verebiliyor.

GTM-86 Cluster Bomb
Cins: Isıya duyarlı
Hız: 160 m/s
Menzil: 800m
Atış Hızı: 0.2 rnd/s
Hasar: Yüksek



Synaptic bombanın ikinci jenerasyonu olarak tanıtılabilecek olan bu parçacık savaş başlığına sahip olan bomba, hedefe ulaştığında birincil savaş başlığı parçaları birden fazla ikincil savaş başlığına bölünüyor ve aynı anda patlıyorlar. Çok geniş bir patlama alanına sahip olduğundan, avcı uçağı gruplarına karşı kullanılabilir. Ama yine de bundan daha iyi bir sürü bomba var.

GTM-43 Stiletto
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 150 m/s
Menzil: 2250m
Atış Hızı: 1.0 rnd/s
Hasar: Yüksek



Füzeyi koruyan küçük bir kalkan sistemi var. Aynı boyuttaki diğer füzelerle karşılaştırdığımızda manevra yeteneğinin düşük olduğunu görüyoruz. Hedefe verdiği zarar düşük ama zaten bu füzenin ana kullanım amacı gemileri yok etmek değil. Tek vuruşta gemilerin alt-sistemlerini yok edebilme özelliği, onu GTA tarafından geliştirilen en iyi gemi etkisizleştirme silahı yapıyor. Hedefe kilitlenip vurduğu zaman, vurulan alt-sistem için daha fazla endişelenmenize gerek kalmıyor.

GTM-3 Tsunami
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 60 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hızı: 0.10 rnd/s
Hasar: Çok Yüksek



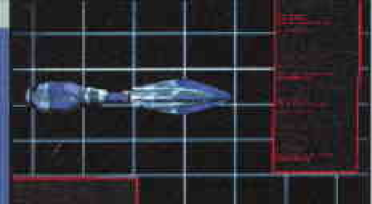
Bu füze fırlatılmadan hemen önce geminin ana bilgisayarıyla bağlantı kurarak, hedefin cinsi ile ilgili bilgileri alır ve çok akıllı bir izleme sistemine sahiptir. Yavaş ve manevra yeteneği düşük bir füzedir. Anti-madde savaş başlığı taşıyan bu füzeden, anti-maddenin durağan olmaması yüzünden bir GTA bombardıman gemisine en fazla altı tane takılabilir. Büyük hedeflerin ve ana gemilerin yok edilmesinde kullanılan standart Terran bombasıdır. Fırlatılmak için kilitlenmeye ihtiyaç duyduğundan ana gemilere 1.5km yaklaşmanız gerekecek ve ana gemilerin silah sistemleri de hiç de hafife alınamayacak kadar güçlü olduğundan biraz da yeteneğe ihtiyacınız olacak. Birkaç Tsunami, herhangi bir gemiyi rahatlıkla yok edebilir. Eğer kanat gemilerinizi bu füzelerle doldurursanız oldukça verimli sonuçlar alabilirsiniz.

GTM-N1 Harbinger
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 50 m/s
Menzil: 1500m
Atış Hızı: 0.07 rnd/s
Hasar: Müthiş



Harbinger, bünyesinde 3 adet füzyon bombası taşıyan bir füzyon bombası. Normalde GTA avcı ve bombardıman gemileri bu bombadan en fazla iki tane taşıyabiliyorlar. Çarpışma sonrası yarattığı şok dalgası kesinlikle yok edici, bu yüzden çarpışma gerçekleştiğinde çok yakınlarda olmamaya özen gösterin. Lucifer gemisini yok etmek için kullanabileceğiniz en iyi bomba diyebilirim (Tsunami'yi de unutmamak lazım). Bunun dışında Hammer of Light destroyerini yok etmek için de bu bombaları kullanın. Sekiz tane Harbinger destroyeri patlatabiliyor. Tabii sekiz tane Harbinger demek, silahları tekrar yüklemek için zaman ayırmanız gerektiği anlamına da geliyor, tabii bu bombayı taşıyan başka kanat gemileriniz yoksa. Çok yavaş atış hızına sahip; iki atış arasında yaklaşık 30 saniye gibi bir süre gerekebiliyor, o yüzden kullanırken özen gösterin.

GTM-11 EM Pulse
Cins: Enerjiye duyarlı
Hız: 250 m/s
Menzil: 1250m
Atış Hızı: 0.5 rnd/s
Hasar: Düşük/Özel



Çarpışmayla beraber, hedef geminin elektronik sistemlerini devre dışı bırakır. Böylece hedef; iletişim kurma, silah kilitleme gibi özelliklerden mahsur kalır. Doğru kullanıldığında bir Seraphim bombardıman gemisini, size onu yok etmeye yetecek zaman verecek kadar durdurabilir. Yine de bu bombanın yerine yükleyeceğiniz Hornet füzeleri, bu füzeden 1000 kat daha etkili olacaktır.

Evet işte Freespace'te kullanabileceğiniz silahlar ve gemiler böyle. Herhalde artık bir eskort görevine çıkarken hangi gemiyi tercih edeceğinizi veya Cruiser'lara karşı en etkili hangi silahı kullanabileceğinizi biliyorsunuz. Bundan çok çok uzun zaman önce strateji ustalarının ustası bir büyüğüm bana aynen şöyle demişti: "Artık elinde bulunan güçleri tanıdığına göre, böyle bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyununda çok başarılı olabilirsin. Aferin sana oğlum, hep böyle devam et". Tabii o zamanlar Freespace diye bir oyun olmadığı için, yüzüne boş boş bakmaya ve 'ne diyo bu adam yaa' diye düşünmeye devam etmiştim. Şimdi herşeyi çok daha iyi anlıyorum.

Eser Güven

PC HİLELERİ

Önümüzdeki ay yine dört sayfayız.

NOX



Cheat yapmayı mümkün kılabilmek için oyun sırasında F1'e basın. Bu sayede konsol açılacaktır. "racoiaws" yazdığınızda cheat kodunu aktif hale getirirsiniz. Artık istediğiniz kodları yazabilirsiniz.

set god – Tanrı modunu açar kapar. Zırhınız hasar alsa bile canınıza bir şey olmaz. Mala gelir ama cana gelmez yani.

cheat health – Sağlığınızı doldurur.

cheat mana – Mananızı doldurur.

cheat ability – Warrior'ların yeteneklerini tekrar kullanmaları için güç toplamalarına gerek bırakmaz.

cheat spells – Leveldaki bütün büyüleri ele geçirmenizi sağlar.

help cheat – Cheat listi gösterir.

cheat gold # – İstediğiniz kadar altın verir.

cheat level # – İstediğiniz skill level'a çıkartır.

cheat goto [x,y] – İstediğiniz koordinatlara götürür.

cheat goto [waypoint name] – İstediğiniz way pointe götürür.

Messiah

Oyun içindeyken escape'e basın ve aşağıdakileri yazın ama ne yavaş ne hızlı yazmalısınız.

Code	Result
ucantkillme	Tanrı modunu açar.
fleshnblood	kapatır
braindead	yapay zeka kapalı
einstein	açık
icantsee	yapay zekanın görüşü kapalı
icanseeu	açık
freezecam	Kamerayı dondurur
thawcam	açar
toohardforme	oyunu bitirir
charwireon	karakter Wireframe açık
charwireoff	Character Wireframe kapalı
worldwireon	World Wireframe açık
worldwireoff	World Wireframe kapalı
onpolycount	Polycount açık
offpolycount	Polycount kapalı
gamespot	mermi verir
voodooextreme	bazoka verir
softwarebuys	granades verir
weldme	Welding Torch verir
buzzbuzz	Buzzsaw
boomstick	Pumpgun
rapidfire	Machinegun
slicendice	Maimer
lightmeup	Flamethrower
cooloff	Pak Gun
bigbang	Bazooka
coolfx	Maser
stickaround	Harpoon Gun
illbeback	Weapon Ammo
getsome	Grenades
lcop	Light Cop
mcop	Medium Cop
hcop	Heavy Cop
rcop	Riot Cop
guncmndr	Gun Commander
incharge	Domina
mynightmare	Armored Behemoth
cantseemyface	Welder
workinman	Worker
egghead	Scientist
glowstick	Radiation Worker
heydoc	Medic
smellyguy	Chot 1
nohygiene	Chot 2
idontdance	Chot 3
scumbucket	Chot 4
chotling	Chot Dwarf
smellysteroids	Chot Behemoth
fungirl	Fungirl
workit	Prost 1
mansdream	Prost 2
specialguy	Hung
averagejoe	Male Dweller 1
averagejack	Male Dweller 2
averagejohn	Male Dweller 3
janeplain	Female Dweller 1
jillplain	Female Dweller 2
femfatale	Subgirl 1
nastyone	Subgirl 2
varmint	Rat
bestfriend	Barman
bringmeadrink	Waitress
bustamove	Dancer 1
cutarug	Dancer 2
mixalot	DJ
tophat	Pimp Daddy
onsteroids	Behemoth
addedfirepower	Offensive Bot
keepmecompany	Companion Bot
letmein	Bouncer



Descent: Freespace

Kodları çalıştırmak için WWW.VOLITION-INC.COM yazın ve "~" tuşuna basılı tutarak aşağıdakileri yazın.

C–	Düşmanla mesaj gönderir
Shift C–	countermeasure'ı açar kapatır.
K–	hedefin mevcudiyetini ebedi istirahata yollar.
Shift K–	hedeflenmiş subsystemi yok eder.
Alt K–	kendinize %10 hasar verir. (mazoşistler için)
I–	vurulmazlık
Shift I–	Hedefin vurulmazlığını açar kapar.
O–	Fizik kurallarını açar kapar.
Shift W–	sınırsız mermi tüm gemiler için.
W–	sınırsız mermi sizin geminiz için.
G–	Tüm ana görevleri başarır.
Shift G–	Tüm ikincil görevleri başarır.
Alt G–	Tüm ekstra görevleri başarır.
9–	ikincil silahlar arsında geçiş yapar.
Shift 9–	tersine geçiş yapar.
o–	birincil silahlar arasında geçiş yapar.
Shift o–	tersine gaçiş yapar.
R–	hedefin silahlarını geri doldurur.

Note: Cheat kodalarını açarsanız diğer göreve geçemezsiniz.

AMAAAA...

Bir single göreve girin ve sonsuz mermi yapın sonra da görevden çıkın. Bitirmek zorunda değilsiniz. Tekrar campaign'e döndüğünüzde sonsuz misil'iniz olacak ve görevleri de geçebileceksiniz. Bu iyiliğimizi de unutmayın. Yoksa çok sürünürdünüz.



PLAYSTATION HİLELERİ

Resident Evil: Gun survivor

Büyük adamları her öldürdüğünüzde yere mermi düşürecеklerdir. Ancak burada dikkat etmeniz gereken, istediğiniz mermiyi alabilmek için bu tipleri belli silahlarla öldürmenizdir. Yani eğer tabancayla öldürürseniz bir sonraki silahın mermisini, shotgun mermisi alırsınız. Silahların sırası ise handgun - shotgun - flame rounds - acid rounds - grenade rounds - magnum ammo. Aklınızda olsun.

SYPHON FILTER 2

Hard Mode:
İlk ekranda One Player seçeneğini ışıklandır ve şu tuşlara bas. Kare + Daire + L1 + R2 + Select + Up + X.

Görevi bitirin
Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsin.

Super Agent mode:
Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsin.



Filmleri görmek:
Oyunu dondur ve Briefing seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2+ R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsin.

ISS Pro Evolution

All-star Takımları kupa modunda
Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right.

Bonus stadium:
Konami kupasını kazanırsanız Clubhouse stadiumunda oynama hakkı kazanırsınız.

Euro/World Allstars teams:
Bu takımlarla oynamak için International ve Konami kupalarını kazanmalısınız.

Classic Euro/World Allstars teams:
Bu takımlarla oynayabilmek için International, Konami, Europe, African, American, ve the Asian kupalarını kazanmalısınız.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Level seçmek:
Ana menüdeyken L1, L1, Circle, Circle, Square, Square.

*İlk levelda video kameraları vurursanız düşmanların gelmesi durur.

*Ne zaman kırmızı bir düğme görürseniz basın veya ateş edin.

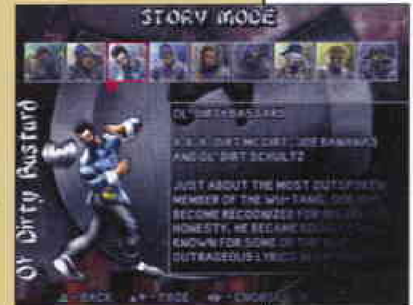
*Warehouse bölümünde tahta kutulara ateş edin ve çıkan yoldan yukarı tırmanabilirsiniz.

*Araba sürme bölümünde, zaman bonuslarını toplamazsanız işiniz çok zor.

WuTang Shaolin Style

Parental Unlock: üçgen, daire, X, X, kare, üçgen, daire, kare

Btün karakterler ana menüde Sağ, sağ, sağ, sağ, sol, sol, sol, sol, kare, daire, kare, kare



Hystrix Versus modunda, Method Man'ın üzerine gel (karakter seçme ekranında). Sonra Holdu basılı tut ve X e bas.

Fearmentor Versus modunda, RZA'nın üzerine gel ve Select tuşuna basılı tutarken and X'e bas.

Gasche Versus modunda Masta Killa'nın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Xin: Versus modunda Inspecta Deck'in üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Lecher: Versus modunda O1'dirty'nin üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Sinesis: Versus modunda U-God'un üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Cerith: Versus modunda GZA'nın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Otis: Versus modunda Ghostface Killah'ın üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.

Gear: Versus modunda Raekwon'un üzerine gel. Select'e basılı tut ve X'e bas.



Tek oyuncuda gizli modlar. R1 + R2'yi basılı tutarken bir level seç.

Müziği değiştirmek Starta bas ve oyunu durdur. Oyun cd'sini dinlemek istediğin bir muzik cd si ile değiştir.

LEVEL CLUB

Level okurları için, yepyeni bir hizmet daha sunuyor. Aşağıda yer alan ürünleri sipariş etmeniz için 0212 297 17 24 nolu telefondan Ayten Çar'ı aramanız ve verilen bilgiler ile sipariş formunu doldurup ulaştırmanız yeterli.

DIAMOND VIPER II EKRAN KARTI

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması.
Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



174$+KDV

DIAMOND STEALTH III S540

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması.
Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.

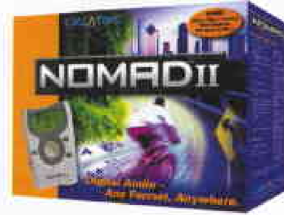


94$+KDV

Siparisleriniz için 0212 297 17 24 (120-116 Dahili)

CREATIVE NOMAD II MP3 PLAYER

MP3 ve WMA çalabilme, 20 kanal hafızalı FM radyo ve 4 saat ses kayıt imkanı.
USB bağlantısı. 64MB Smart Media.



293$+KDV

AVERMEDIA TV CAPTURE 98

Tam kare ekran. 181 kanal+kablo tv, 16 kanal önizleme, Mute fonksiyonu, video capture, s-video, pcı taban, tam ekran capture,
NTSC, PAL, SECAM desteği. Video konferans desteği, uzantan kumanda.



79$+KDV





99.000.000 TL. KDV Dahil

SONY PlayStation CONSOLE PAKET (OYUN HEDİYELİ)

SONY EURASIA tarafından 1 yıl garantili









YARIŞ

17.000.000 TL. KDV Dahil	ROLLCAGE STAGE 2
17.000.000 TL. KDV Dahil	CRASH TEAM RACING
17.000.000 TL. KDV Dahil	GRAN TURISMO 2

PLATFORM/MACERA

17.000.000 TL. KDV Dahil	X-FILES
22.500.000 TL. KDV Dahil	SYPHON FILTER
17.000.000 TL. KDV Dahil	TARZAN
18.000.000 TL. KDV Dahil	SPYRO 2

SAVAŞ/SİMÜLASYON

17.000.000 TL. KDV Dahil	G-POLICE 2

• TV Kartı KDV oranı % 25'tir • Ürünler Stoklarımız ile sınırlıdır.

ONLINE GAMING

Internetde kurt oyuncular için yeni avlar...



Güneşli bahar günlerinden, karanlık, dar ve kasvetli oyun koridorlarındaki oyunculara merhaba. Evet havaların ısınmasıyla birlikte oyun piyasasının ne olacağı da merak konusu. Firmaların kısa süre sonra vitrine koyacakları yeni ürünler mi ilginizi çekecek yoksa yazın Marmaris'te güneş keyfi mi? Ama yazın bastıran sıcaklarında, online bir California sahillerinde sörf yarışı oyunu çıksaydı sanırım yazın da kışın da oldukça ilgi görecekti. Hatta aslında koridorlarda dolaşıp adam öldürmekten farklı yapılabilecek o kadar ayrı ve güzel oyun türü var ki! Ama sanırım üreticiler gelen talepleri çok sıkı bir şekilde eleyip gene katliam üzerine süslü oyunlar yazmakta kararlılar.. Ama bunun talepkarlık kısmını da bizler gerçekleştiriyoruz tabii ki, o da ayrı bir konu. Eskiden hatırlardım da Sinan'la eski 8 bitlik Amstrad bilgisayarlarımızla o zamanın online sayılabilecek :] aynı ekranda ikiye bölünmüş olarak iki oyuncunun birbirine karşı yarıştığı çeşitli spor oyunlarını zevkle oynardık. Winter Games ve Summer Games ile World Games bu türde en sevdiğimiz oyunlardı. Ne günlerdi ama...

Zaman geçiyor geçmesine ama, yurtdışındaki oyun kurtları da her geçen gün neredeyse yeni bir şeyler çıkarmadan rahat edemiyorlar. Elbette bizde onlara ayak uyduralım derken büyük bir oyun pazarı furyasının içinde kendimizi buluveriyoruz. Bu ay Online Gaming köşemizi karışık oyun ve konulardan derleyeceğiz. Bakalım yeni neler var, neler yok?

Öncelikle...

Öncelikle vermek istediğim bazı haberler var; biliyorsunuz Level Online web sayfamız açıldı. www.level.com.tr adresinden ziyaretiniz mümkün. Aslında şu



anda sayfaların testte olduğunu, yani bir nevi beta aşamasında olduğunu söylemek gerek. Dolayısıyla, mevcut olan eksiklerin tamamlanması, şu an geçici olarak konulmuş şeylerin kaldırılması veya bazı kısımlarında eklemeler, çıkarmalar olabilir. Fakat genel anlamdaki içeriği ve şekli hakkında fikir,görüş ve önerilerinizi webmaster@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Zaten sayfalarda sizin de eklemeler yapabileceğiniz, bazı oyun ve haber yazabileceğiniz bölümler yapmayı düşünüyoruz... bu sayede siz de yazılarınızı binlerce Level okuruna ulaştırabileceksiniz.

Konumuzla alakalı olarak daha önemlisi, web sayfamızda bulunan tamamen farklı içerikli bir Multiplayer Oyunlar ağırlıklı Online Gaming köşesi! Buraya web sitemizde bulunan linklerden ulaşabilirsiniz. Şu an yapım aşamasında olduğundan, sayfa içi linkler çalışmayabilir. Level'in web sitesinde ayrıca, Türkiye'de oynanan en popüler multiplayer oyunlar ağırlıklı olarak, en son haberler, güncellemeler, herkesi bir araya toplayabilecek ve fikir alışverişini sağlayacak mesaj bordu, çeşitli oyun konfigürasyonları ile acemiler için nasıl oynanır, nereye bağlanılır, oyun sunucu adresleri nelerdir, ustalar için clan sayfaları linkleri, oyuncuları tanıtan oyuncu profilleri, göndereceğiniz maçların demolarından seçilmiş olan ayın maçı, diğer demolarınız, ayın oyuncusu ile röportaj ve daha birçok faaliyet olacak... Hepinizin yardımlarını ve önerilerini bekliyoruz.



Bu ayın Online Gaming köşemin Hit'i olmayı hak eden bir oyundan bahsetmek istiyorum sizlere. Bu oyunu diğer oyunlardan ayıran bir şey var; sanırım biraz da hüzün içeren hikayesi... Bu yüzden sizin de bilmenizi ve oyunu denemenizi istedim. Oyunumuz TreadMarks! Oyun şu anda Longbow Digital Arts adlı firma tarafından pazarlanıyor. Treadmarks bildiğimiz off-road tarzı oyunlara benzeyen bir şekilde hazırlanmış. 3D tank yarışı ve savaşı oyunu. Gerçekten çok güzel yapılmış bir grafik motoru var, teknik olarak tamamen haritadaki araziye hasar verebiliyorsunuz, delikler açabiliyor, yanık izleri oluşturabiliyorsunuz. 20 farklı tank modeli var. Bunlardan 9 tanesi M1- Abrahams ve T-72 versiyonu turbo-charge'lı çelik tank, 11 tane düz kaplamalı Likid sıvı tank sizleri uçuracak. 23 farklı silah ve power uplar, 120 mml'ik mermiler, seri atış füzeleri, güdümlü füzeler, şok sarsıntı füzeleri, alev makinaları, plasma silahları, plasma mayınları, hava saldırıları, makineli silahlar, seri ağır makineli silahlar, lazerler, çoklu ateşli silahlar, delici matkaplar, uzun mesafeli toplar, deniz silahları, nükleer silahlar ve daha birçok ekstra silahlar ile sanırım silah sıkıntısı yaşamayacaksınız :)

Oyunun özelliklerini, görüntülerini, silahları ve benzer içeriklerini kolayca değiştirebileceğiniz de üretici firma tarafından söyleniyor. Müzikleri ise profesyonel olarak yapılmış 57 dakikalık 11 track'ten oluşuyor. Özellikle OpenGL ağırlıklı olarak tüm 3D kart özelliklerini destekliyor. Tek kişilik oyunda çeşitli oyun mod'ları mevcut, lig türü yarışlardan tek oyunluk yarış ve savaşlara, destruction derby stilindeki







bilgisayarın yönettiği diğer oyunculara karşı deatmatch şeklinde de oynanabiliyor. Multiplayer'da ise deathmatch, otomatik Internet'ten oyun arama özelliği ile yeni oyuncular bulabilir, onlarla çeşitli aşamalarda oynayabilirsiniz. Özellikle oynadığınız alanların deformasyona uğraması oldukça güzel düşünülmüş.

Oyunun kısa hikayesi ise şöyle: Oyunu yapan çocuk 18 yaşında programcılığa başlıyor ve oldukça ilerletiyor kendisini. Birkaç küçük shareware oyun programı yazıyor. Fakat ne yazık ki genç yaşına rağmen kanser hastalığına yakalanmış ve bu yüzden kanserli çocukların dileklerini gerçekleştiren bir derneğe gidiyor ve "Ben John Carmack'la konuşmak istiyorum," diyor. Daha sonra isteği üzerine John Carmack ile irtibata geçilip bu çocuk ile buluşturuluyor. Carmack'ın Ferrarisi ile bir güzel tur atıyorlar vs. Daha sonra Carmack'a TreadMarks'tan bahsediyor ve sadece bitirmek istediğini, büyük bir şey yapmaya çalışmadığını söylüyor. Ve böylece çocuk oyunu bitiriyor, pazara sunuluyor ve ardından bir oyun festivalinde 3 adet çeşitli dallarda ödül alıyor TreadMarks (en iyi dizayn, en iyi kod ve bir ödül daha). Ardından da ne yazık ki çocuk kansere yenik düşüyor ve ölüyor! Bir iki hafta içinde... Acıklı öykü bu işte. Çocuk oyunun tamamını kendi programlamış, grafikleri, modelleri ise ailesi hazırlamış... (kardeşi, babası ve annesi) Bu yazdıklarım Carmack'ın olay sonrası söylediklerinden kısa bir alıntı. Detaylı bilgileri www.treadmarks.com'dan bulabilir, oyunu oynanabilir, demosunu indirebilirsiniz.

Quake 3 Moturunda yapılan yeni bir oyun:

Alice

13 Ağustos 1999'da Electronic Arts, meşhur American McGee'nin Alice adlı oyununu duyurdu. Bu oyun bildiğimiz Lewis Caroll'un Alice's Adventures in Wonderland yani, Alice Harikalar Diyarında adlı klasiği üzerine yapılmış. Oyun belki 3D gözlüklere destek verecek olan 3D insan bakışı açısından oynanabilen bir şekilde Quake 3 motoru ile yazılıyor. Kötü oyuncakların, saldırgan yaratıkların, zorlu bilmecelerin ve ürkütücü yabancı karakterlerin arasında çeşitli oyuncaları bir nevi silah şeklinde kullanıyorsunuz. Bildiğiniz gibi tırtıl, bulmanız gereken ilk dostunuz olacak. Şu andaki oyunun çıkış tarihi 2000 yılından sonra görünüyor. Multiplayer özelliklerin desteklendiği oyun cGee's Redwood City geliştirme takımı tarafından yapılıyor.

Quake 3-Jailbreak

http://q3jb.teamreaction.com

Sonunda Quake 2 için bulunan meşhur mod Jailbreak'ın Quake 3 için olanı yapıldı.

Bilmeyenler için kısaca anlatalım, Jailbreak Quake 3 Arena için yeni versiyonu yapılmış bir takım oyunu modudur. Oyun iki takım tarafından oynanıyor, bunlara Mavi takım ve Kırmızı takım diyebiliriz. Birisi vurulduğunda karşı rakip takımın hapishanesine gönderiliyor. Hapishanede ise takım arkadaşlarınızın sizi kurtarması için dua edeceksiniz, kurtarmak içinse arkadaşınızı serbest bırakacak düğmeyi vurmanız gerekiyor veya beraber çalışıp özgürlüğünüze tekrar kavuşmak için hapishane içinde bulunan bir kaçış deliği bulmak zorundasınız. Hangi takım tüm oyuncuları hapse tıkarsa o takım haliyle kazanıyor. Denemenizi tavsiye ederim, oldukça eğlenceli va-





kitler geçirebilirsiniz. Bir hatırlatma; bu modun Quake 2 için olanı da daha evvelden mevcuttu, onu da denemeniz mümkün.

Ayın Konuk Web sitesi

http://members.tripod.com/srgclan

Bu ay sizlere tanıtacağımız site SRG Clan sitesi. Sitenin genel olarak hoş bir görüntüsü var. Ana sayfaya girdiğinizde sizleri bulletin board tarzı bir bölüm karşılıyor. SRG klanının üyeleri buraya fikirlerini ve eleştirilerini yazıyorlar. Sitede ayrıca klan üyelerinin hakkında geniş bilgiler alabilirsiniz. News bölümünde klan aktiviteleri hakkında bilgiler var. Dosyalara girdiğinizde Unreal Tournament ile ilgili patch, mod vs. dosyaları edinebilirsiniz.

Ayrıca sitede klana online üyelik başvurusu yapabileceğiniz bir form ve bir anket de bulunmakta. Bir klan sitesinde olması gereken herşey bu sitede mevcut. SRG klana başarılar diliyoruz. Aşağıda kendileri ile yaptığımız kısa söyleşiyi bulabilirsiniz.



LEVEL Bu ay konuğumuz bir eski Quaker, yeni Unreal oyuncusu. SRG klanından Gargadar. Kendisi SRG klanının kurucusu ve OLG camiasının eski oyuncularından birisi. Evet Gargadar, Online oyun oynamaya ne zaman başladın?

GARGADAR: Bayağı uzun zaman önce [fp]Predator'le ve başka arkadaşlarla beraber Doom oynardık. O zamanlar net filan yok tabii, binbir zahmetle makinaları bir arkadaşın evine taşır, lan party'ler yapardık. Daha sonra ben bu işe bir süre ara verdim. Sonra baktım Pre, Quake2 diye bir oyun oynuyor. !!!! "Lam bak Raksnet'in oyun server'ları var, gel sen de takıl," dedi. O gün oturdum makinenin başına, bir de baktım bu oyun mouse olmadan oynanmıyo kastım bayaa tabii alışmışız klavyeye. Tokay'da oynadım ilk oyunumu. Hacamat ettiler tabii."

LEVEL Peki OLG sence bir spor mudur?

GARGADAR: O kadar uzun boylu olduğunu sanmıyorum. Aslında bir boş zamanları değerlendirme aracı. Chat yapmaya tercih ediyorum kendi adıma. Çünkü daha sıkı dostluklar kurulabiliyor.

LEVEL Quake'i neden bıraktın peki?

GARGADAR: Her oyunun bir patlama noktası vardır. O noktayı buldum sanırım. Bir de ben çok iyi



bir oyuncu değilim sanıyorum. Bir yere gelemeyeceksem kasmanın da gereği yok. Daha çok hoşuma giden Unreal'e yöneldim ben de.

LEVEL Son olarak OLG okurlarına söylemek istediğin bir şey var mı?

GARGADAR: Herşeyden önce yeni dostlara bir şeyler söylemek istiyorum. Bunun bir oyun olduğunu sakın unutmasınlar. Kırıcı olmasınlar. Tecrübe edindikten sonra yeni başlayanlara yardımcı olsunlar. Biz öyle yaptık ve her zaman kazandık. Burada gerçek dostlar edinme fırsatınız var, bunları değerlendirin.

LEVEL Teşekkür ederiz Garga.

GARGADAR: Reca.

Son olarak web sayfamıza yoğun ilginiz için çok teşekkür ederiz, çok güzel eleştiriler alıyoruz, yakında çok daha güzel olacağını tekrar belirtiyorum, fakat sizden bir ricamız olacak! Lütfen abonelik veya dergi ile ilgili olan eksik sayılar ve benzeri ihtiyaç ve sorularınız için webmaster'a mail atmayın, bu konularda Level künye kısmında bulunan mail ve telefon numaralarından en kısa şekilde yetkililere ulaşabilirsiniz.

Gelecek ay yeni konularda görüşmek üzere, kendinize iyi bakın denize güneş yağınızı sürmeden girmeyin, yani kalkansız oynamayın sakın... mutlu haftalar...

Kaan

Internet'in sonu bu mu olacaktı!

Türkiye'de Internet'e neler oluyor? Bugüne kadar oldukça iyi bir çizgide giden ISS'ler son aylarda niçin ayak oyunları ve pazar payı kapma savaşlarına giriştiler? Aslında herşey TTNet'in aktif hale gelmesi ve fiyatların düşmesiyle başladı. Daha sonra Superonline ve TurkNet gibi büyük ISS'lerin el değiştirmesine şahit olduk. Ardından Ixir'in de piyasaya girmesiyle ISS'lerimiz ile bilgisayar başından çok televizyon başında karşılaşır olduk. Ama bundan sonra işler iyice karıştı. Benim için ilk şaşkınlık aylık 2$, yıllık ise 12$'a Internet aboneliğinin dağıtılmasıydı. Tüm Türkiye için sadece bir telefon numarasına sahip olan şirketin hatları kısa sürede yüksek yoğunluğa ulaştı. Bir süredir de sizlerle yaptığım konuşmalardan Webbee abonelerinin Internet'e nadiren bağlanabildiğini duyuyorum.

Buna benzer bir uygulama daha sonra E-kolay adıyla Doğan grubundan geldi. Yine ucuz fiyatlar ve yoğun reklam kampanyası ile bu sefer ömür boyu sınırsız bağlantı sunuluyordu. 80$ civarı bir fiyat karşılığı ömrünüz yettiğince kullanma fikri başta ilginç gelebilir ama ben bunun tamamen palavra olduğunu düşünüyorum. Çünkü modem ile kurulan dial-up Internet bağlantılarının ömrü ancak 3-5 sene daha devam edebilir. Şimdiden Kablo Internet yaygınlaşıyor ve bunu yakın gelecekte DSL benzeri gelişmiş bakır kablo sistemleri izleyecek. 7-9 sene içinde ülkemizde dial-up modem kullanıcısı kalmayacağını ön görmek her halde yanlış olmaz. Yani E-kolay'ın sözünü tutması her hangi bir insana 20-30 yıl Internet sunabilmesi mümkün gözükmüyor.


Tuğbek Ölek

Tabii bir de 0 dolar ve hatta 0 pesetaya ömür boyu abonelik kavramı var. Üstelik bu ömür boyu abonelik size ilk 5 saat ücretsiz Internet bağlantısı sunuyor. Gerçi bu sistemin etik olarak yanlış bir yanı yok. Ancak bu sisteme gidilmesinin altında yatan sebep belli bir oranda Webbee ve E-kolay ile ortak. Bence burada ki amaç abone sayılarını yüksek göstermek. Çünkü bir ISS'in toplam değeri sahip olduğu abone sayısı ile ölçülüyor. Benim teorim firmaların altyapısı kurulmuş bir hizmet sunmaktan çok apar topar abone toplayıp şirketlerinin değerini arttırmayı böylece ya borsaya açılarak ya da başka kanallarla bu şirket değerini geri çevirmeyi planlamaları.

Tabii tüm bunlar bir bağlantı numarasından ibaret, hiçbir ek hizmete sahip olmayan, hatları sürekli olarak meşgul, yurt dışı çıkışları yavaş ISS'ler doğuruyor. Bana sorarsanız bu tip vaatlere kulak asmayın. Eğer Internet'i seyrek olarak kullanıyorsanız saat başı Internet sistemine geçebilirsiniz. Ancak aksi halde alışageldiğimiz Internet paketlerini ve alışageldiğimiz ISS'leri kullanmanızı öneririm. Online shopping'den, portal sitelere, hosting'den WAP'a kadar pek çok ek hizmeti olan ve en önemlisi online oyun server'larına sahip; alt yapısını ve piyasadaki varlığını kanıtlamış ISS'lerden bahsediyorum.



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.



Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.



Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Intel ve AMD; iki yorgun savaşçı!

Aylardır haber sayfalarını Intel ve AMD ile doldurmaktan gerçekten sıkılmıştım. Neyse ki geçen ay içinde her iki firma da 1GHz sınırını geçerek kendilerini tatmin ettiler ve sessizliğe büründüler. Ay içinde Intel Celeron'ları ile ilgilenirken AMD server'lar için üreteceği Thunderbird üzerine eğildi. Ne Athlon cephesinden ne de Pentium III cephesinden hiç ses çıkmadı, çıktıysa da o kadar cılızdı ki gözümden kaçtı.

Bunun bir sebebi iki firmanın da gerçekten yoğun bir tempoyu uzun süredir devam ettiriyor olması. Ama asıl önemli sebep artık ürettikleri işlemcilerden kar etmek istemeleri. Pazara sürekli yeni işlemcilerin girip çıkması ürünlerin piyasada daha az kalmasına ve karlılığının düşmesine yol açıyor.

ATI All-in-Wonder'ların sınırını zorluyor

ATI, All-in-Wonder serisi ekran kartlarında harika yeni teknolojiler kullanacağını duyurdu. Bu teknolojilerden ilki Timeshifting. Bu teknoloji sayesinde TV izleme deneyiminiz bambaşka bir çehreye bürünüyor. Bu teknolojinin bize kazandırdığı ilk yetenek TV programlarını istediğimiz zaman durdurabilmemiz. Aynı mevcut ekran kartlarındaki still komutu gibi. Ancak buradaki fark tekrar play'e bastığınızda programı kaldığınız yerden ve hiç bir şey kaçırmadan seyretmeye devam edebilmeniz. Ayrıca TV programlarını geri sarabilir veya ağır çekim oynatabilir ve hatta daha önce geri sardıysanız ileri sarabilirsiniz. Bunun gerçekleşmesi için TV frekansları hard-diske kaydedilip belli bir süre saklanıyorlar.



İkinci teknoloji Interactive Program Guide ise sadece Amerika'da işe yarıyor ama bizim içinde bir umut. Bu teknoloji sayesinde bir yandan TV izlerken diğer yandan interaktif program listesine göz atıp hoşunuza giden programları işaretliyorsunuz. Ve o program başladığında bilgisayarınız otomatik olarak kanal değiştiriyor. Sistem tüm amerikan kanallarını içeriyor.

Via Dünyayı İstila mı Edecek?

Şirket son olarak S3'ün grafik kolunu satın aldı

Birileri Via'yı durdurmazsa yakında bırakın bilgisayar piyasasını beyaz eşya piyasasındaki her firmayı satın alacaklar. Geçen sene içinde Cyrix'in satın almalarının ardından S3'ün bir kısmını satın alan şirket geçen ay içinde S3'ün grafik kolunun tümünü satın aldı. Böylece S3 ekran kartı piyasasından tamamen çekilmiş oldu. S3'ün geçen sene içinde dev ekran kartı üreticisi Diamond'ı satın aldığını düşününce tüm bu olanlar kulağa saçma geliyor. Bugüne kadar sadece grafik çipi üreten firma Diamond'ı satın aldıktan sonra grafik piyasasında oldukça güçlü bir hale gelmişti. Şimdi grafik kolunu Via'ya devrederek ekran kartı piyasasından çekildiler. Burada insanın aklına gelen en önemli soru bundan sonra S3'ün ne yapacağı. S3 bu konuda oldukça kararlı. Diamond'ı aldıktan sonra girdikleri modem pazarına ağırlık vereceklerini ve bundan sonra sadece Internet ve network alanında çalışacaklarını söylüyorlar. S3'ün bir sene içinde en önemli grafik çipi üreticiliğinden modem üreticiliğine geçmiş olmasının sebepleri ve sonuçta tüm bu gelişmelerin S3'ün karına mı zararına mı olduğu benim de tahayyül sınırlarımı aşıyor. Aklıma takılan diğer bir konu da bu anlaşma ile Diamond markasının ekran kartı piyasasından çekilip çekilmeyeceği. Yani artık Diamond marka ekran kartları görmeyecek miyiz yoksa S3 Diamond modemleri üretirken Via, Diamond marka ekran kartı mı üretecek şu an için belli değil.



Bu anlaşma ile Via'nın anakart çipsetleri ve işlemciden sonra ekran kartı piyasasında da hatırı sayılır bir yer edindiği kesin. Bu arada firma aşırı büyümenin zararlarını şimdiden çekmeye başlamış olmalı ki işlemci kolu olan Cyrix'i tamamen ayrı bir şirket haline getiriyor. Şirketin tümü Via'ya ait olacak ancak daha bağımsız hareket edebilecek.

Aureal İçin Ağıt Vakti

Ses kartı üreticisi kepenkleri kapattı

Bundan yaklaşık iki sene önce A3D isminde bir standart ses kartı piyasasında bomba gibi patlamıştı. Aureal'ın geliştirdiği standart Creative'in o güne kadar ki hakimiyetine son verecek silah olarak görüldüğünden tüm diğer ses kartı üreticileri bu sisteme omuz vermişti. Sonunda Aureal'in çipleri Diamond, Turtle Beach gibi büyük isimlerin ses kartlarında yerini aldı ve kendini fazlasıyla kanıtladı. Ama bu güzel günler Creative'in Live! ailesi ses kartlarının piyasaya çıkmasının ardından tersine dönmeye başladı. Özellikle Live! Value'nun oldukça aşağı çektiği kar marjları bir ses kartından iki firmanın birden kar etmesini oldukça zorlaştırdı. Bunun üzerine Aureal geçen sene içinde kendi ses kartlarını kendi üretme kararı aldı. Aynı 3dfx'in yaptığı gibi. Ancak 3dfx'in tersine Aureal için bundan sonra herşey daha da ters gitmeye başladı. Gittikçe daha fazla zarar eden firma geçtiğimiz ay içinde çok ciddi bir dar boğaza girdi. Bunu tüm üst düzey yöneticilerin istifası ve sonunda şirketin iflası izledi.



Aslında şirketin iflasından çok satılması bekleniyordu ancak yüksek zararlar ve düşük hisse senedi fiyatları yüzünden kimse bu Aureal'ı almaya yanaşmadı. Geçen sene içinde Yamaha'nın da ses çipi üretimini bıraktığını da düşününce Creative'in tüm rakiplerini ezip geçtiği ve SoundBlaster günlerindeki gibi piyasadaki tek isim haline geldiğini kolaylıkla söyleyebiliriz. Bu durumda yeni bir güçlü ses çipi üreticisi çıkana dek Creative dışındaki firmalardan iyi ses kartlarının gelmesi pek olası değil.

Microsoft Bizi Şaşırtmaya Devam Ediyor

Üç yeni oyun cihazı daha geliyor

Microsoft her geçen gün oyun severlerin gözünde daha iyi bir yere geliyor. En azından benim için öyle. Şu aralar sık sık farkediyorum ki sürekli kitlenip duran Windows'umdan çok Age of Kings'den, Asheron's Call'dan Starlancer'dan bahsediyorum.

Oyun kontrol cihazları piyasasında ise Microsoft bir numara olduğunu kanıtlamış durumda. Gerçi dünyada Saitek, Logitech ve ACT Labs gibi dişli rakiplere sahip. Ancak türkiye pazarında şu an Microsoft tek isim haline gelmiş durumda.



Microsoft şimdi SideWinder ailesine üç yeni oyun cihazı daha ekliyor. Bunlardan ilki ForceFeedback 2. Uzun süredir piyasada olmasına rağmen popularitesinden bir şey yitirmeyen klasik joystick'in geliştirilmiş versiyonu. Ancak diğer iki cihaz pek görmeye alıştığımız türden değil. Strategic Commander tamamen strateji oyunları için geliştirilmiş yeni bir cihaz. Onun ilginç kılan öncelikle sol elle kullanılması ve ne mouse ne de klavyenin yerine geçmesi. Startegic commander hem 2D hem 3D strateji oyunlarında harita üzerinde hareketinizi sağlarken diğer yandan da 72 ayrı tuş kombinasyonu sayesinde bina ve birimlerinize çok daha hızlı emir verebilmenizi sağlıyor. Son cihazımız Game Voice ise çift fonksiyona sahip. Bu cihaz ile hem oyunlarda sesli komutlar verebiliyorsunuz hem de Lan veya Internet üzerinden oyun sırasında konuşabiliyorsunuz. Her üç cihazda Ekim ayı içinde piyasada olacak. ForceFeedback 2'nin 110$, Startegic Comamnder 65$ ve Game Voice'un 75$'a satılması bekleniyor.

DirectX'e Rakip Mi Geliyor?

10 dev şirket OpenML için bir araya geldi

Microsoft'un DirectX'i çok uzun süredir oyun tasarımcılarının eli ayağı konumunda. Ne zamandır piyasada DirectX olmadan çalışacak bir oyun göremedik. Her ne kadar OpenGL ve Glide gibi grafik API'leri olsa da hem 2D ve 3D grafikleri hem de sesleri yöneten geniş kapsamlı bir API yok. Şimdi dünyanın en büyük üretici firmalarından on tanesi; 3dfx, ATI, S3, Intel, 3Dlabs, Compaq, Discreet, Evans&Sutherland, IBM ve Slicon Graphics; yeni bir API için kolları sıvadılar. OpenML adı verilen bu yeni API OpenGL'in diğer alanlara sıçramasını sağlıyor. OpenML, DirectX'den farklı olarak birden fazla platformu destekleyecek. Bu platformların hangileri olacağı konusunda çok net bir bilgi yok. Muhtemelen Unix, Linux ve MacOs desteklenecek.

OpenML'in yazılma amacı aslında oyunlar değil. Daha çok profesyonel grafik uygulamaları ve media uygulamalarını hedef alıyor. Ancak openGL'in kullanım alanının yaklaşık olarak %61'inin oyunlar olduğu düşünülürse kısa sürede OpenML'in oyunlar için bir versiyonunda çıkması beklenebilir. Bu PC için yazılan bir oyunun hem Windows'da hem de Linux'da oynanabileceği anlamına geliyor. Ancak dediğim gibi şu an bu konular çok net değil ve amaç oyun piyasası değil.

OpenML'in geliştirilmesini yukarıda saydığım on şirketin katılımıyla kurulan Khronos Group üstlenecek.

OpenML elbette geliştirilmiş OpenGL komutlarına sahip olacak. Ancak bunun yanında 2D grafik, video ve audio senkronizasyonunu gerçekleştirebilecek. OpenML'in oyunlar için bir alternatif haline gelebilmesi için kontrol cihazları, multiplayer oyun gibi ekstra konulara hakim olması gerekiyor.

Khronos group

3dfx GigaPixel'i satın aldı ve Mac'lere yürüyor

Bu o onu aldı, diğeri şunu sattı haberleri sizi sıkıyor mu bilmem ama ben oldukça keyif alıyorum. Sizde aynı düşüncedeyseniz sıkı durun! 3dfx, GigaPixel'i satın aldı. Şimdi bu pek çoğunuz için bir anlam ifade etmeyebilir ancak GigaPixel'in konsol sistemleri için grafik çözümleri ürettiğini bilenleriniz "3dfx konsol piyasasına da mı el atıyor?!" şeklinde feryat etmiş olmalı. Üstelik GigaPixel hiç de küçük bir lokma değildi. Kısa süre önce Microsoft'un yeni konsolu X-Box'ın grafik çiplerini hazırlamaya talip olması ve bu ihaleyi son anda nVidia'ya kaptırması firmanın gücünü gösteriyor. Zaten firma daha önceden Microsoft'un WebTV cihazlarına güç veriyordu.



Ama 3dfx'in yöneldiği tek market konsollar değil. Şirket aynı zamanda Machintosh platformu için üreteceği ilk Voodoo'ları duyurdu. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 5500 Mac'cilerin sahip olacakları ilk voodoo'lar olurken PCI veriyolunu kullanacaklar.

IEEE 1394 nihayet kendini göstermeye başladı

Freecom geçtiğimiz ay içinde yeni kablolarını tanıttı. Şirketin geliştirdiği çok özel bir teknoloji sayesinde aynı external cihazı farklı kablolarla farklı arabirimler üzerinden bağlayabiliyorsunuz. Yani elinizde bir external CD-RW var diyelim. Bunu eski bir bilgisayara paralel porttan, yeni bir PC veya MAC'e USB yoluyla bağlarken aynı cihazı PCMCIA slotu için üretilmiş bir kabloyla diz üstü sistemlere bile tanıtabiliyorsunuz. Şimdi bu kablo serisine IEEE 1394'ler de eklendi. Adı duyulalı ve yürürlüğe gireli uzun süre olmuş olsa da IEEE 1394 standartı yeterince ilgi görmedi. Farklı portların kullanımı konusunda dünyanın en yetenekli ismi olan Freecom'un ardından başka firmalarında IEEE 1394 veri yolunu kullanan ürünlerini piyasaya süreceklerini umuyorum. Ancak buradaki tek sorun bu sürecin daha hızlı olan USB 2.0 piyasaya çıkmadan önce gerçekleşip gerçekleşmeyeceği. Aksi takdirde de IEEE1394'ün çok fazla şansı gözükmüyor.

Diamond Viper II

LEVEL Ekonomi

Bilgi İçin İthalat: Karma, Multimedya Telefon: (212) 233 30 30, (212) 216 45 68 Fiyatı: 195$

Viper II artık S3 için çok geç olsa da nihayet elimize düştü

Bu ay ki haberlerimizden biri bu incelemeyi oldukça etkiliyor. Çünkü S3'ün tüm grafik kolunu VIA'ya satmasının ardından Diamond'ın ve Viper serisinin akıbeti hakkında bir şeyler söyleme ihtiyacı duyuyorum. Son yapılan açıklamalara göre S3 bundan sonra sadece MP3 Player ve Modem'ler üzerinde çalışacak. Ve kuşkusuz hem modem hem de MP3 Player işinde Diamond markasını kullanmaya devam edecek. Bu da VIA'nın bu ismi kullanamayacağı; yani artık Diamond marka ekran kartlarının üretilmeyeceği anlamına geliyor. Öyleyse şu an okuduğunuz inceleme sadece bir ekran kartının performans değerlendirmesi değil aynı zamanda bugüne kadar en başarılı olmuş ekran kartı serilerinden biri için veda töreni.

Benchmark

Winfast GeForce DDR	
Quake II 16-bit	
800x600	144.3
1024x768	115.2
Quake II 32-bit	
800x600	132.5
1024x768	9.32
Quake III Arena 16-bit	
800x600	79
1024x768	66.8
Quake III Arena 32-bit	
800x600	60.9
1024x768	42.1
3DMark2000 800x600 16 bit	3678 3Dmark
Game1 Medium	54.3
Game2 Medium	47.2
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3185 3Dmark
Game1 Medium	49.7
Game2 Medium	41.2
Pentium III 500	
Quake II 16-bit	
800x600	150.3
1024x768	118.1
Quake II 32-bit	
800x600	136.2
1024x768	85.2
Quake III Arena 16-bit	
800x600	78.4
1024x768	65.4
Quake III Arena 32-bit	
800x600	64
1024x768	40.8
3DMark2000 800x600 16 bit	4156 3Dmark
Game1 Medium	58.4
Game2 Medium	50
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3848 3Dmark
Game1 Medium	58.1
Game2 Medium	48.1
Athlon 500	

Güle güle Viper

Her ne kadar Viper II yapı olarak diğer Viper'lardan farklı olsa da bir ortak noktaları var: InControlTools 99. Diamond'ın bu sürücü ve araç paketi ilk çıktığı zamanlar beğenimi kazanmıştı. Her oyun için ayrı ayar yapabilme şansı, gelişmiş bir dolu ayar ve bunların sonuçlarını anında test edebilme şansı. Ancak Viper II'ye geldiğimizde InControlTools bana hiç hoş gözükmedi. Bunun birinci sebebi Diamond'ın her oyun oyun için ayrı ayar şansı sunarken bu özelliği kullanmak istemeyenlere global ayar yapabilme şansını sunmaması. Bu konuda ki bütün eleştirilere rağmen Diamond global ayarları eklememekde ısrar etti. Ama beni hayal kırıklığına uğratan asıl nokta hem Direct 3D hem de OpenGl için çok az ayar olmasıydı. Viper II'de GeForce refrerans sürücülerinin ancak üç de biri kadar ayar var.



Görüntü ve DVD Kalitesi

S3 resim kalitesi olarak oldukça iyi bir kart. Resim kalitesi daha çok Matrox'u anımsatıyor. Canlı doygun ve parlak renklere sahip. Tabii bu monitörünüzle de ilgili. Viper II'de depth buffer'dan kaynaklanan grafik hataları var. Çok fazla ortaya çıkmıyorlar ve çok rahatsız etmiyorlar ancak dikkatli gözlere yakalanmaları kaçınılmaz. Aslında Viper II'nin bir önceki sürücülerinde bu hatalar daha fazlaydı.

S3, DVD oynatımı konusunda açıkçası beni şaşırttı. Bu konuda ATI'a bu kadar yaklaşabileceğini ummuyordum. ATI'ın en iyi DVD yeteneğine sahip olduğu herkesçe kabul edilir. Ancak açık konuşmak gerekirse ben ATI FuryMaxx ile Viper II arasında pek de fark göremedim. Kısacası PIII 500 veya üzeri bir işlemciniz ve bir Viper II'niz varsa mpeg kartının yokluğunu pek hissetmeyeceksiniz.

Transform & Lightning ve diğer özellikler

Genel kalite değerlendirmemizi yaptığımıza göre ufak ufak Viper II'nin özelliklerine ve performansına bakabiliriz. Viper II'de kullanılan Savage 2000 işlemcisi 0.18mikron teknolojisi kullanıyor. Viper II'de işlemci 125MHz'e ayarlanmış. Aslında bu rakamın daha yüksek olması bekleniyordu. S3'ün daha pahalı olan 0.18mikron teknolojisini kullanmış olmasına karşın hızı niçin sınırladığını bilemiyoruz. Ancak bunun bir faydası olarak işlemci çok ısınmıyor. Çipler ne kadar küçük bileşenlerden oluşturulursa o kadar az ısı üretiyorlar. Bu yüzden Viper II'nin üzerinde bir fan yok. Ancak kartı overclock etmeyi düşünürseniz kendiniz bir fan ekleyebilirsiniz.

Savage 2000 aynı GeForce'lar gibi donanım üzerinden Transform & Lightning hesaplarını yapabilen bir geometri işlemcisine sahip. Ancak Viper II bu yeteneğe sahip değil. Şimdi bu nasıl oluyor? Savage 2000 mimarisi içinde bu geometri işlemcisine (Geometry Setup Proccesor) donanımsal olarak sahip. Ancak Viper II'nin sürücüleri T&L yeteneğine sahip değil. Sık sık karşılaştığımız üzere bir ekran kartı sürücüleri hazır olmadan piyasaya sürülüyor. T&L desteği için sürücülerinizi güncelleştirmeniz gerekecek.

Viper II'de Hyundai'nin ürettiği 6ns'lik SDRAM kullanılmış. Günümüz ekran kartları için oldukça yavaş bir RAM bu. Savage2000'in bundan daha fazlasını hakkettiği açık..

Performans

Viper II'nin performansı için çok fazla bir şey söylememe gerek yok. Eğer yanda ki benchmark verilerini geçen ay ki GeForce testimizle karşılaştırırsanız benim çıkaracağım sonuçları sizde çıkarabilirsiniz. Ama sizi bu zahmetten kurtarmak için ben biraz bahsedeyim. Viper II'nin performansı nerdeyse SDRAM'li GeForce'lara denk. GeForce'ların skor ortalaması daha yüksek ancak fark büyük değil ve Viper II bir çok testte GeForce'u geride bırakmayı başardı. Ancak Viper II'yi DDR-RAM'li GeFroce'lar ile karşılaştırmak anlamsız olur.

LEVEL'in Yorumu

Savage 2000 işlemcisi oldukça iyi bir işlemci. Şu an için GeForce'un ardından en güçlü işlemci olduğunu rahatça söyleyebilirim. Ancak Viper II'nin sürücü sorunları performansın tam olarak ortaya çıkmamasına yol açıyor. Yine de Viper II kendinden yaklaşık 35$ pahalı GeForce ile başedebiliyor ve kendi fiyat diliminin tartışmasız en hızlı kartı. Eğer maddi durumunuz DDR-RAM'li bir GeForce için yeterli değilse ikinci alternatif Viper II olmalı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

- Savage 2000 grafik işlemcisi
- 32MB 6ns SDRAM
- 350MHz RAMDAC
- Hardware üzerinden T&L
- AGP 4X/2X/1X Desteği

Beraberinde Gelen Yazılımlar

- InControlTools 99
- Soft DVD
- TrickStyle

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	9
Ergonomi	6
GENEL	7/10

Yamaha MS-35D

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 92$



Hoparlör test etmek gibi güzel bir şey olmasa gerek. Hele hoparlör kaliteliyse. Diğer dergilerin teknik editörleri için genelde bu böyle değildir ancak benim için hoparlör testleri çok uzun sürer. Yazının hazırlanmasından önce en az üç hafta kullanmak isterim hoparlörü. Hele hoparlör iyiyse inceleme yayınlandıktan bir üç hafta sonrasına kadar test sürer. Şubat ayında incelediğim Yamaha MS-55D'de bu çok daha uç boyutlara vardı. Sonunda benim MS-55D'den kopamadığımı gören SKY, başka bir Yamaha gönderme vaadiyle beni kandırmayı başardı.

MS-55D'nin yerine gelen hoparlör MS-35D, onun bir alt modeli ve açıkçası MS-55D'nın yerini doldurmaktan çok uzak kaldı. Ama MS55-D'nin şu an için mevcut en iyi ikili hoparlör olduğunu düşündüğümden direkt olarak onunla karşılaştırmak büyük haksızlık.

MS-35D'de abisi gibi bir USB hoparlör. Ancak Live! serisi ses kartları ve onların EAX desteği USB hoparlörlerin doğmadan ölmesine yol açtı ve bu özellik artık sadece iyi bir ses kartı olmayan ve sadece müzik dinlemek isteyenleri cezbediyor.

MS-35D oldukça küçük iki yan hoparlör ve orta boy bir subwoofer'dan oluşuyor. 6Watt gücündeki yan hoparlörler sadece 2" çapında. Yan hoparlörlerin çapının bu kadar küçük olması onların oldukça dar bir frekans aralığına sahip olmasına yol açıyor. Daha net konuşmak gerekirse yan hoparlörler çok tiz kalıyorlar ve sistemi genel olarak ele alınca orta seviye seslerin eksikliğini açıkça hissediyorsunuz. Bu da hoparlörün surround yeteneğini oldukça kısıtlıyor. Yani MS-35D bulunduğu mekanı doldurma konusunda oldukça yetersiz kalıyor. Buna karşı 18Watt gücündeki 5"lık subwoofer'ın ses gücü yan hoparlörlere göre çok daha iyi. Hem sesin temizliği hem de bass'ların derinliği olarak göz dolduruyor. Tabii bunun getirdiği sonuç da sistemin genel olarak dengeli olmadığı.

Bunlar MS-35D'nin eksi yönleri. Ancak tüm bu eksi yanlara karşı MS-35D bir Yamaha olduğunu kanıtlarcasına kaliteli üretilmiş. Küçük yan hoparlörler frekans aralığı olarak kısıtlı olsalar da ses kalitesi ve gücü olarak boylarından büyük bir performans sergiliyorlar.

LEVEL'ın Yorumu

Eğer yan hoparlör sayısı ikiden dörde çıkarılsa hoparlör yerleşimiyle sağlanacak olan surround MS-35D'nin şu an için mevcut olan eksilerini büyük oranda kapatabilecek di. Zaten Yamaha'nın en büyük eksiği en başından beri iki yan hoparlörde ısrar etmesi. MS-35D kötü bir hoparlör değil ancak dengeli ve yetenekli bir hoparlörde değil. Bence onu tercih edeceğinize üzerine 60$ daha koyup MS-55D'yi seçmek çok daha anlamlı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 5"'lik Subwoofer 18Watt gücünde
- 2"cm'lik yan hoparlörler
- 6watt gücünde
- Magnetik koruma
- USB ile bağlanabilme

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	4
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	5
GENEL	6/10

Creative FPS1000 Millenium Edition

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 101$



Creative'in hoparlör kolu olarak çalışan Cambridge Soundworks'den uzun süredir ses soluk çıkmıyordu. FPS2000 ve DTT2500'ün ardından şirket herhangi bir ürün sürmedi piyasaya. Gelecek sonbahara kadar da yeni bir hoparlör beklemiyoruz Creative cephesinden. Ancak sonbaharda 7+1 hoparlöre sahip ve DTS sistemini destekleyen yeni bir hoparlörün geleceği söylentileri dolaşıp duruyor. Aslına bakarsanız bu söylentiler doğru ve bu sene içinde bu canavar hoparlörü görebileceğiz.

Creative bu süre içindeki sessizlikten sıkılmış olacak ki uzun süre önce piyasaya sürüdüğü FPS1000'in yeni bir versiyonunu piyasaya surdü. Aslında bu yeni versiyonun normal FPS 1000 ile teknik bir farkı yok. Aradaki tek fark FPS 1000 Millenium Edition'ın rengi. 2000 yılı şerefine çıkarılan ve sınırlı miktarda üretilen bu seri gümüş rengine boyanmış. Burada gümüşun geleceği, teknolojiyi ve cyber kültürü ifade ettiğini düşünmek hiç de zor değil. Açıkçası bu rengin seçilmesindeki amaç günümüzde gelinen uygarlık seviyesini kutsamak ve bu ürünü insanlığın geleceğine giden yolda bir mihenk taşı olan 2000 yılı için eşsiz bir anı haline getirmek olmalı. Creative Millenium Edition fikrine giderken bu kadar düşündü mü bilemiyorum. Eğer düşündüyse de benim yaptığım gibi gereksiz düşündüğü açık.

Bunun dışında Millenium Edition için söylenebilecek bir şey yok. Ama orijinal FPS 1000'in detaylarından bir hatırlatma olması açısından bahsedebiliriz. FPS 1000 dört yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Ayrıca çift hoparlör girişini destekleyen ilk hoparlör olma özelliğine de sahip. Yan hoparlörler 2.75" ebatında ve 3.5Watt gücünde. Yan hoparlörün zayıflığı Yamaha MS-35D'de olduğu gibi bir sorun. Ancak sayılarının çokluğu bu eksikliği kapatıyor. Ama karşımızdaki asıl sorun subwoofer. FPS 1000'in subwoofer'ı oldukça yetersiz. FPS 2000'de bu sorun aşılıp sisteme oldukça iyi bir subwoofer eklenmişti. Ancak FPS 1000 için bu sorun halen devam ediyor.

LEVEL'ın Yorumu

Her ne kadar yetersiz bir subwoofer'a sahip olsa da FPS 1000 surround ses yaratma konusunda hiç de başarısız değil. Bunu çift ses girişiyle birleştirdiğiniz zaman oyunlarda EAX ve A3D desteğine oldukça uygun ve hesaplı bir çözüm arayanları tatmin edebilecek bir sistem çıkıyor. Elbette bir FPS 1000 almışken bunun Millenium Edition olması daha iyi. Hem hoparlörün içerdiği anlam hem de görsel güzelliği bunun için yeterli.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 10Watt gücünde Subwoofer
- 2.75"'lik 4 yan hoparlör 3.5watt gücünde
- Magnetik koruma
- Çift ses girişi

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	4
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	7
GENEL	6/10

Creative Cobra Gamepad II

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 26$

Creative yeni gamepad'i ile eski versiyondan pek de öteye gidememiş gibi.

Donanım bölümüne sizlerden gelen eleştirilerden biri de oyunlara yönelik donanımların az incelendiği idi. Şubat sayısında Donanım'ı ilk kez ele aldığım ay bu konudan bahsetmiştim. Benim için ağırlık daima oyunculara yönelik ürünler olacak ancak incelenmeye değer gerçekten özel ürünler olduğu sürece başka ürün gruplarından da bahsedeceğim. Üstelik ekran kartı, monitör, hoparlör gibi bir oyuncuyu birebir etkileyen temel ürünlerde herhangi bir eksikliğimiz olduğunu sanmıyorum. Sonuçta piyasaya çıkan hemen her ürünü incelemeye çalışıyorum. Elbette arada kaçanlar oluyordur ancak bunlar da daha önemsiz olanlar.

Ancak söz konusu olan oyun kontrol cihazları olunca ciddi bir eksiklik çektiğimiz açık. Pek çoğunuzun sayfalarda daha fazla gamepad, joystick ve direksiyon görmeyi istediğinizi biliyorum. Maalesef bu mümkün değil. Çünkü bizim şayfalarda çektiğimiz eksikliği piyasanın kendisi de çekiyor. Şu aralar ülkemizde Microsoft dışında hiçbir firmanın oyun kontrol cihazlarına yönelik bir çalışmasını göremiyoruz.Yani piyasaya yeni ürünler girmiyor ve ben inceleyecek oyun kontrol cihazı bulmakta gerçekten zorlanıyorum.

Bu kıtlık günlerinde yeni bir kontrol cihazı haberi hiç de ummadığım bir yerden Creative'den geldi. Creative oldukça popüler gamepad'i Cobra'nın ikinci versiyonunu çıkardı. Gamepad elime ilk ulaştığında açıkçası yanlışlıkla Cobra II yerine Cobra'nın yollandığını düşündüm. Çünkü Cobra II'nin yapısı Cobra ile hemen hemen aynı. Her iki cihaz arasında sadece iki fark var. Bu farklara girmeden önce benzerliklerini yani gamepad'in özelliklerini bir gözden geçirelim. Cobra USB veriyolunu kullanarak sorunsuzca bağlanabilen bir cihaz. Cobra'nın aksine Cobra II'nin sadece USB modeli var (ama bu bahsettiğim iki farktan biri değil).



Üzerinde 8 yönde hareket sağlayan bir yön pad'i ve 12 tuş var. Bu tuşlardan 6 tanesi klasik A,B,C,X,Y,Z tuşları. Gamepad'in sağ tarafında yer alan bu 6 temel tuş oldukça iyi yerleştirilmiş. İki sıra halindeki tuşlardan üst sıranın açılı olarak konması tuşların daha rahat kullanılmasını ve karışmamasını sağlıyor. Select ve start tuşları yön pedinin hemen üzerinde ve çok fazla kullanılan tuşlar olmadıklarından göze çarpmayacak şekilde gayet sade tasarlanmışlar. Cobra'nın ön tarafında da iki trigger ve iki shift tuşu var. Trigger tuşları oldukça kolay erişilebilseler de pek konforlu değiller. Bu tuşları çok sık kullanmayı gerektiren oyunlar için can sıkıcı bir durum bu. Oldukça altta kalan shift tuşlarına ise erişmek kolay değil. Gerçi shift tuşununa yanlışlıkla basılmaması açısından bu iyi ama isteyerek basmayı da güçleştirmesi doğru çözüm olmadığını gösteriyor.

Cobra'da geliştirilmesi gereken bir nokta yön pad'i. Cihazın içine biraz fazla gömülmüş gibi hissettiren yön pad'i bir parça da sert. Buraya cihazın biraz daha dışına çıkarak baş parmağı saran daha yumuşak bir yön pad'i konması bence Cobra'nın kullanımını çok daha kolaylaştıracaktır.

Cobra'ların ortak yönleri bunlar. Farklarına gelince... Cobra II'deki tek fiziksel değişiklik cihazın alt kısmına doğru tam sağ baş parmağınıza denk gelecek şekilde bir tekerlek konulmuş olması. Bu küçük tekerlek Z eksenini yani throttle'ı kontrol ediyor. Tabii bir çoğunuz bir gamepad'de throttle'a ne gerek var diye düşünebilir. Açıkçası bunu ben de düşündüm ve pek çok oyunda denedim. Öncelikle joystick'le oynanması gerektiği halde, joystick'iniz olmadığı için, bir oyunu gamepad ile oynuyorsanız elbette işe yarıyor. Ayrıca araba yarışlarında gaz ve freni bu tekerleğe atayabiliyorsunuz. Bu size sabit bir hızda gitme şansı tanıyor. GTA gibi fazla hızlanıp, yavaşlamalara gelmeyen oyunlarda oldukça faydalı. Ayrıca Driver gibi dar sokaklarda geçen oyunlarda da işe yarıyor. Ancak NFS oynayacaksanız throttle ile hızlanmak ve özellikle fren yapmak size çok yavaş gelecektir. Bunun dışında sürekli koşmanızı gerektiren 3. person oyunlarda da işe yarayabiliyor. Kısacası bu küçük tekerlek Cobra'ya oldukça hoş ayrıntılar eklemiş. Yani sevinçle karşılanacak bir gelişme. Tabii sırf bir tekerlek eklendi diye Cobra, Cobra II olur mu bunu düşünmek lazım. Ya da bunu düşünmeyi Creative'e bırakabiliriz.

İkinci fark ne yazık ki Cobra II'nin bir eksiği. Cobra ile birlikte gelen oldukça kullanışlı X yazılımı nedense paket içeriğinden çıkarılmış. Tuşların programlanmasını sağlayan bu program olmadan gamepad'in pek çok özel yeteneğini yitirdiği açık. Buna ne için gerek duyuldu bilmiyorum. Umarım mantıklı bir nedeni vardır.

LEVEL'ın yorumu

Cobra II ilk versiyona göre çok ciddi gelişmeler getirmemiş. Hatta gelenlerin gidenleri ancak dengelediğini söyleyebiliriz. Ancak kendi fiyat aralığı için hoş bir cihaz ve hem kalite hem de ergonomi olarak piyasadaki ucuz kalabalığın içinden kolayca sıyrılabiliyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- 8 yönlü kullanılabilen yön pedi
- 12 Ayrı tuş.
- Throttle vazifesi gören tekerlek
- USB bağlantısı

Sistem Gereksinimleri
- Pentium 133 veya Daha üzeri işlemci
- Bir adet boş USB yuvası
- SVGA Ekran Kartı
- 16MB RAM
- Windows 98

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	5
GENEL	6/10

Creative Nomad II

LEVEL Teknoloji

Bilgi İçin İthalat: Empa, Genpacom, Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 358$

Nomad II ilkinin çok ötesinde ve Creative MP3 Player konusunda rakipsiz gözüküyor

Geçen senenin en flaş ürünlerinden olan Nomad ile Creative oldukça iyi bir iş başarmıştı. Nomad piyasadaki diğer MP3 Player'lardan farklı olarak çok daha büyük bir LCD ekran, ses kaydetme ve FM radyo özelliklerine sahipti. Bunun yanında Creative'in artık bütün ürünleri için sunduğu çok güçlü bir Internet hizmeti vardı. Tüm bu özellikler Nomad'ı en iyi MP3 player yapmaya fazlasıyla yetiyordu.

Geçen bir yıldan az süre içinde Creative bir yandan Nomad II'yi geliştirirken bir yandan da başka projeler üzerinde çalıştı. Bunlardan birincisi elbette ki web sitesi www.nomadworld.com'un zenginleştirilmesiydi. Diğer bir proje halen geliştirilmekte olan Nomad Jukebox. Bu yeni cihaz diğerlerinden farklı olarak taşınabilir değil. Daha çok ev kullanımı için düşünülüyor. 6GB kapasiteye sahip olacak olan Jukebox bütün müzik arşivinizi barındırmaya yetecek kadar güçlü gözüküyor.

Ama elbette ki asıl proje Nomad II idi ve bu cihaz için oldukça emek verilmiş görünüyor. Beklenenin aksine Nomad II ilk versiyondan tamamen farklı. Hemen her özelliği değişmiş. Öncelikle cihaz bir parça daha büyümüş. Ancak bu ebat olarak büyüme LCD ekrana da yansımış ve artık ekrandan MP3'lerin bütün infosunu okuyabiliyorsunuz. Ayrıca daha geniş bir yüzeyi olduğu için üzerindeki tuşların yapısı değiştirilmiş. Nomad'da görünen bir eksiklik yan taraflara alınan tuşların kullanımının hiç de kolay olmamasıydı. Nomad II'de ortaya konan dört yönlü büyük bir tuş ile şarkılar ve modlar arasında geçiş yapmak, MP3 için ileri ve geri sarmak, radyo kanallarını ayarlamak gibi temel komutların hemen hepsini verebiliyorsunuz. Ama yine de bu tuşu pek kullanmayacaksınız. Çünkü Nomad II'de idare cihazın kendisinden kulaklıklara geçmiş.

Aslında en büyük değişiklik kulaklıklarda. Nomad'ın şüphesiz en zayıf yanı küçük ve ses gücü zayıf kulaklıklarıydı. Ancak Nomad II'de kulaklıklar tam bir patlama yapmış. Öncelikle kulağın içine yerleşen küçük kulaklıklar yerine kulağın üzerini örten büyük kulaklıklara geçilmiş. Bu kulaklıklar benim daha önce görmediğim bir sistemle başınızın üzerinden değil arkasından ensenizi dolaşarak birbirleriyle bağlanıyorlar. Böylece hem komik gözükmüyorsunuz hem de sizi rahatsız etmiyor. Hele benim gibi uzun saçlıysanız sadece kulaklarınızın üzerinde kalan bölüm görülebiliyor. Oldukça hoş bir çözüm. Ayrıca ses kalitesi de ilkinden kat kat daha iyi. Bu güne kadar kullandığım kulaklıklar içinde (profesyonel olanlar hariç) en iyisiydi diyebilirim. Kulaklıkların en ilginç yanıysa üzerinde bir uzaktan kumanda bulunması. Son bir iki sene içinde çıkan Walkman ve MD'lerde gördüğümüz bu sistem ilk defa bir MP3 Player'da uygulanmış. Oldukça kullanışlı ve şık olan bu küçük kumanda ile hemen hemen her türlü işleve yön verebiliyorsunuz.

Cihazın teknik yapısında da önemli değişiklikler var. Öncelikle cihazın içindeki sabit bellek çıkarılmış ve tüm bellek Smart Media olarak düşünülmüş. Nomad II ile birlikte tek bir 64MB'lık SmartMedia geliyor. Paketten çıkarılan başka bir şey de Docking Station. Nomad'a şarkı yüklemenizi ve pillerini şarj etmenizi sağlayan bu parça opsiyonel hale getirilmiş. Bence bu oldukça anlamlı. Docking Station fazladan maliyet getiriyordu ve taşınması sorunluydu. Nomad II'yi kullanırken bu parçanın eksikliğini hiç hissetmedim.

Nomad II'deki gelişmelerden biri de artık paralel port üzerinden değil USB üzerinden bağlanıyor olması. Bu bağlantıyı hem kolaylaştırıyor hem de daha hızlı olmasını sağlıyor. Ayrıca cihaz artık AAA tipi iki küçük pil yerine tek bir AA kalem pil ile çalışıyor.

İşin yazılım kısmında da değişiklikler var. Nomad Manager programı oldukça gelişmiş. En hoşuma giden özellik Nomad Manager üzerinden radyo programlarını ayarlayabilme şansının getirilmiş olması. Bu bir dakika içinde bütün favori radyo kanallarınızı ayarlayabilmenizi sağlıyor.

Teknik altyapıdaki değişimlerden biri de desteklenen medya formatlarının gelişmiş olması. MP3'ün yanı sıra daha iyi sıkıştırma oranına sahip olan WMA da destekleniyor. Ayrıca eklenen firmware update yeteneği sayesinde bundan sonra çıkacak SDMI standartlarına uygun tüm müzik formatları desteklenebilecek.



LEVEL'ın Yorumu

Nomad II ilk versiyondan bu yana çok fazla gelişmiş ve bütün eksiklerini gidermiş. Açıkçası ben kendi adıma bu kadar iyi bir çalışma beklemiyordum. Sanırım



onunla ilgili tek sorun Nomad'a 300$'ın üzerinde para ödemiş eski kullanıcıların sızlanacak olması. Ve hiç de haksız değiller. Eğer Creative eski Nomad kullanıcılarına daha düşük bir fiyatla ürün değiştirme şansı verirse oldukça adil olacak. Nomad'a sahip olmayanlar için söyleyebileceğim şeyin ne olduğunu ise tahmin etmek hiç zor olmasa gerek. Eğer 358$ (işin en acı kısmı da bu) verebiliyorsanız ve müziğinizi yanınızda taşımak hoşunuza gidiyorsa durduğunuz her gün büyük bir kayıp.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- 64 MB Smart Media
- MP3 ve gelecekteki formatları çalabilme
- Uzaktan kumandalı kulaklık
- USB bağlantısı

Sistem Gereksinimleri
- Microsoft Windows 98 veya Windows 2000
- 200MHz veya üstü Pentium işlemci
- 32MB RAM, USB Portu
- 5MB Hard-disk alanı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	10
Performans	9
Üretim Kalitesi	10
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	10
GENEL	10/10

NEC LCD1525V

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 1321$



Geçen ay incelediğim Sony CPD L-150'nin yüksek fiyatına karşı yeterince iyi olmadığı eleştirileri üzerine bu ay sizin için daha hesaplı ve iyi bir TFT monitör arayışına girdim. Bulabildiğim en makul fiyat ve kaliteye sahip TFT monitör NEC'in LCD1525V modeli oldu. Geçen aylarda yaptığım NEC incelemelerinde şirketin yeni distribütörü ile CRT pazarına hızlı bir giriş yaptığını söylemiştim. Ancak geçenlerde yaptıkları bir basın toplantısında CRT'ler kadar TFT pazarında da iddialı olduklarını açıkladılar. Piyasaya henüz giriş yapmış bir monitör markasının CRT serisini oturtmadan TFT pazarına da saldırması pek alışıldık bir durum değil. Ancak NEC şu an Avrupa'da TFT monitörler konusunda pazarın lideri konumunda. Şirket bu avantajı kullanarak Türkiye TFT pazarında da kısa sürede pastadan ciddi bir dilim ele geçirmeyi hedefliyor.

Her TFT monitör gibi elektrik ve masaüstü alanından tasarruf sağlıyor LCD1525V. Özellikle küçük olarak hazırlanan kaidesi sayesinde hem dikey olarak çok rahat yatırılıp kaldırılabiliyor hem de diğer TFT monitörlerden daha az yer kaplıyor. Ayrıca ön paneldeki ayar tuşları oldukça kullanışlı. Bunlar LCD1525V'nın ergonomi puanını yükselten özellikler. Ancak tazeleme oranı konusunda LCD1525V'nin ergonomi puanı biraz düşüyor. Geçen ay incelediğim Sony CPD-L150, 1024x768 çözünürlükte 75Hz'e çıkabiliyordu LCD1525V'nin bu çözünürlükte verebildiği maksimum tazeleme oranı ise 60Hz. Ancak iki monitör arasındaki 300$ farkı düşündüğünüzde kolayca görmezden gelinebilecek bir fark.

LCD1525V'nin diğer teknik özellikleri oldukça iyi. 0.30mm nokta çözünürlük oranına sahip ve parlaklık oranı 200 cd/m2. Monitörün üzerinde renkleri soluklaştırmayacak kadar bir anti-glare tabakası var. Tüm bunların gerçek yaşamdaki anlamı temiz, canlı renklere sahip iyi bir görüntü.

LEVEL'ın Yorumu

Her ne kadar yapabildiklerine göre oldukça hesaplı bir monitör olsa da LCD1525V halen aynı görülebilir alana sahip tam düz ekran CRT bir monitörden yaklaşık olarak 5 kat pahalı. Ama TFT'lerin fiyatlarının sürekli düştüğünü görmek oldukça güzel. Her geçen gün bu cihazlar daha da alınabilir hale geliyorlar. Benim gördüklerim arasında LCD1525V alınabilirliğe en çok yaklaşan monitör.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- TFT Active Matrix LCD Ekran
- 1024x768 çözünürlükte saniyede 60Hz tazeleme oranı
- 0.30mm nokta çözünürlük

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	6
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	8
GENEL	6/10

Hyundai 790S

Bilgi İçin İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 314$



Hyundai Türkiye'de orta seviye monitör piyasasına hakim olan bir iki markadan biri. Özellikle 15" ve 17" monitörlerde oldukça rağbet görüyor. Bunun sebebi Hyundai'lerin yüksek fiyat performans oranı. Ancak Hyundai'ler kalite olarak da her geçen gün ilerliyorlar. Geçtiğimiz bir iki ay içinde yine Hyundai monitörler model yeniledi. Gerçi yenilenen modeller daha çok profesyonel seriydi ancak bu yenileme ile birlikte yeni bir model daha piyasaya sunuldu: B790S.

Öyle görülüyor ki B790S kısa sürede Türkiye'de ana model haline gelecek. Öyleyse bu yeni modele biraz bakalım.

B790S'nin ilk göze çarpan özelliği diğer tüm Hyundai'lerde olduğu gibi oldukça kısaltılmış olan derinliği. Size masanızın üzerinde daha fazla alan vermek için Hyundai sürekli olarak monitörlerini arka taraftan kısaltıyor. B790S'de derinlik 39.2cm'ye kadar düşürülmüş. B790S'nin daha önceki modellerden en büyük farkı 0.27mm yerine 0.26mm nokta çözünürlüğe sahip olması. Bu elbette görüntü kalitesinin daha önceki model S770'den daha iyi olduğu anlamına geliyor. Ancak burada ilginç olan B790S'nin tamamiyle daha iyi bir model olması gerekirken çok önemli bir noktada; görülebilir alan konusunda S770'den kötü olması. B790S'nin 15.7"lik görülebilir alanı oldukça küçük. Halbuki bu değer S770'de 16" idi ve bu zaten 17"ler için hem maksimum hem de ideal değer. Bu iki model arasındaki diğer bir fark ise tazeleme frekansı. Bu konuda B790S daha üstün. Hem çıkabildiği çözünürlük olarak hem de bu çözünürlükte verebildiği tazeleme oranı olarak.

LEVEL'ın yorumu

Şimdi burada kullanıcı bir yol ayrımına itilmiş görünüyor. Daha iyi görüntü ve tazeleme oranı mı yoksa daha büyük görülebilir alan mı? Aslında bu iyi bir durum, S770 modeli de piyasadan çekilmezse seçme şansımız olacak. Ancak bunlar olayın tamamen Hyundai tarafı. Bir de işin rakipler tarafı var. Bu ay incelediğimiz ikinci orta seviye monitör olan Philips 107S en az B790S kadar iyi gözüküyor. Aslında daha çok S770'e benziyor ancak S770'den daha iyi olduğu açık. Ayrıca 107S, B790S'den 30$ daha ucuz. Yani 107S daha hesaplı ve fiyat performans oranı daha yüksek görünüyor. Diğer yandan NEC FE700 her iki modelden de çok daha iyi ve B709S'den sadece 16$ daha pahalı. Benim fikrimi soracak olursanız ben B709S'den-se 16$ daha verip NEC FE700'ü tercih ederim. Ama 30$ az verip 107S'i almak isteyenler de elbette olacaktır.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 15.7" görülebilir alan
- 0.26mm nokta çözünürlük
- 1024x768'de 100Hz tazeleme oranı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	4
Performans	6
Üretim Kalitesi	4
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	6
GENEL	5/10

LEVEL Performans

Plextor 12/4/32 CDRW

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 425$



Plextor bugüne kadar çok fazla duyduğumuz bir isim olmasa gerek. Türkiye piyasasına yeni girmiş olmalarının yanı sıra dünyada da çok fazla adı geçen bir firma değil. Ancak Plextor ismini az sayıda insan bilse de şirketi tanıyanlar CDRW konusunda ne kadar başarılı olduklarını uzun uzun anlatabilirler. Gerçi bu durum gün geçtikçe değişiyor. Özellikle ilk 12X CD yazıcıyı üretmiş olmaları onların daha çok tanınmasını sağladı. Ve yakın gelecekte bu ismi daha sık duyacağımızdan emin olabilirsiniz.

Plextor 12/4/32 SCSI-3 (UltraSCSI) veriyolunu kullanıyor. Eğer sisteminizde SCSI kartı yoksa bunu dert etmenize gerek yok çünkü sürücü ile birlikte Adaptec SCSI 2930 kartı geliyor. Adaptec SCSI 2930'u sistemime kurarken hiçbir sorunla karşılaşmadım. Bir SCSI kartından beklenen en önemli özellik sorunsuz kurulması ve çalışması. Aynı şekilde Plextor 12/4/32'nin kurulumu da hemen her CDRW sürücü gibi sorunsuz. Programla birlikte CeQuadrant'ın bu sürücü için özel hazırlanmış 12X yazmayı destekleyen WinOnCD 3.7 versiyonu geliyor. Gerçi diğer programların hemen hepsi Plextor 12/4/32'yi tanıyor ancak hiç biri 12X yazmanıza imkan vermiyor.

Plextor 12/4/32 ile ilgili ilk şüpheniz elbette ki gerçekten 12X performansına sahip olup olmadığı. Evet; Plextor 12/4/32 gerçekten 12X'i destekliyor ve şu an Türkiye piyasasındaki en hızlı CDRW. Ancak Plextor 12/4/32'nin tek artı özelliği bu değil. Genelde CDRW'lerde en büyük sorunlardan biri olan her CDR ile düzgün çalışmama Plextor 12/4/32'de hiç dert değil. Piyasada bulunan pek çok CD'yi kullanmama rağmen uyumsuz olan veya çalışmayan herhangi birine rastlamadım. Elbette piyasadaki CDR'ların çoğu 12X yazmaya dayanacak kalitede değil. Bu yüzden 12X yazabilmek için bu hızı destekleyen CDR'ların biraz daha yaygınlaşmasını beklemeniz gerekecek.

Bunların dışında Plextor 12/4/32'de çok hoşuma giden bir özellik CD okuma hızının oldukça iyi olması. Plextor 12/4/32 kaliteli bir 32X CD-ROM sürücü ile aynı performansı yakalayabiliyor. Piyasadaki pek çok CDRW CD okuma konusunda söylenenden düşük performansa ve sık sık karşılaşılan sorunlara sahip.

LEVEL'ın yorumu

Plextor 12/4/32kalite ve performans olarak şu ana kadar gördüklerimin en iyisi. Fiyatı biraz yüksek olsa da performansı ve beraberinde gelen SCSI kart düşünüldüğünde gayet makul. Gerçekten yüksek performansa sahip bir CDRW arıyorsanız çok fazla düşünmenize gerek yok.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- 12X CD yazma
- 4X yeniden yazma
- 32X CD okuma
- SCSI 3 (Ultra SCSI) veriyolu

Beraberinde Gelen Yazılım
- CeQuadrant WinOnCD 3.7

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	7
GENEL	9/10

Philips 107S

Bilgi İçin İthalat: Boğaziçi, Karma Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 285$



Philips elektronik ve bilgisayar konusunda tartışmasız dünyanın en iyi markalarından biri. Pek çok konuda ilklere imza atmış, kendi teknolojilerini geliştirmiş bir firma. Ama bu onların her alanda başarılı oldukları anlamına geliyor mu? Elbette ki hayır. Bana sorarsanız monitörler konusunda özellikle başarısızlar. Bugüne dek Philips monitör ailesi hep iki gruptan oluştu. Çok ucuz olan kalitesiz monitörler ve kaliteli olan fiyat/performans oranı çok düşük olan monitörler. Philips de benimle aynı fikirde olmalı ki monitör serilerini baştan sona yeniliyor. Ve bu yeni Philips'ler bu ismi hakedecek gibi görünüyor.

Bana tüm bunları düşündüren Philips'in 107S modeli az önce bahsettiğim oldukça ucuz ama bir o kadar da kalitesiz seriden di. Bugüne kadar Philips 107S hakkında fikrimi soranlara "uzak durun" demekle yetiniyordum. Ama bugün karşımda bambaşka bir 107S var. Ne görünüm, ne teknik özellikler ne de pek çok diğer özellik olarak eski 107S'e benzemiyor. Çok daha şık, oldukça az yer kaplayan, kullanımı kolay bir menüye sahip çok daha zarif bir alet yeni 107S. Bu noktada Philips'in niye aynı isimde ısrar ettiğini bu çok daha farklı cihaza niçin yeni bir isim vermediğini merak ediyorum açıkçası.

107S'in en önemli avantajlarından biri 16" görülebilir alana sahip olması. Üstelik karşıdan görünüşü büyük ve hantal değil. Nokta çözünürlük oranı 0.27mm. pek de parlak bir değer değil bu bence ve 107S'de gördüğüm en büyük eksik bu. Daha düşük nokta çözünürlük değerine sahip olsa çok daha başarılı olabilecek bir monitör.

Monitörün üzerinde ince bir anti-glare tabakası var. Anti-Glare tabakası elbette üst seviye monitörlerle karşılaştırılacak ayarda değil. Ama monitör geometrisi çok fazla bombeli olmadığı için kendi işini büyük oranda başarıyor. Bu noktada küçük bir eksi de monitörün geometrisinde. Geometri düz veya silindirik değil ama çok da fazla deformasyon veya yansıma oluşturacak kadar eğik de değil. Ama monitörün en azından silindirik olması nokta çözünürlük ile birlikte ona küme atlatabilirdi.

Renkler, parlaklık ve kontrast gayet iyi ve dengelenmiş. 1024x768 çözünürlükte 85Hz, 1280x1024 çözünürlükte 60Hz tazeleme oranı verebilen 107S bu değerlerle mucize yaratmasa da en azından 1024x768'de (17" için ideal çözünürlük) rahatça çalışabileceğinizi gösteriyor.

LEVEL'ın Yorumu

Özetlemek gerekirse 107S genelde olması gerekenin altına düşmeyen ama kimi konularda bunu aşan ortalama bir ürün. Bunları hoş görünümü ve uygun fiyatıyla da birleştirirseniz 300$ altı için en iyi seçenek olarak gözüküyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- 16" görülebilir alan
- 0.27mm nokta çözünürlük
- 1024x768'de 85Hz tazeleme oranı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	4
Performans	5
Üretim Kalitesi	6
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	7
GENEL	6/10

Avermedia AverKey Pro

Bilgi İçin İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 77$

Eğer bilgisayarınızda TV-Out yoksa ama siz her hangi bir sebepten bilgisayarınızdaki görüntüyü TV'ye aktarmak istiyorsanız artık yeni bir çözümünüz var. Bu çözümün AverKey Pro olduğunu hepimiz biliyoruz; o zaman heyecan yaratmanın bir anlamı yok. Şimdilik ürünümüzü bir yana bırakıp başka bir konuya değinelim. Bir insan TV-Out'u niçin ister? 14" veya 15" kötü bir monitörü varsa ve yeni bir monitor almak yerine en azından oyunlar için TV'yi kullanmak istiyorsa yıllık bilanço raporlarını yönetim kuruluna sunarken projektör kullanmak istiyorsa TV kartı ile ince ayar yaptığı lig maçlarını televizyondan izlemek için. DVD ve VCD filmleri TV'den izlemek için. Quake III Deathmatch'lerinde yarattığı harikaları veya Office 2000 üzerine vereceği dersin ön hazırlıklarını video'ya kaydetmek için. İlk başta aklıma gelenler bunlar. Görüyorsunuz ya TV-Out'un pek çok etkili kullanım alanı var. Kim bilir aklıma gelmeyen daha neler var.

Ama size açık yüreklilikle söyleyeyim ki bundan 1 yıl öncesine kadar TV-Out'un bu denli kullanışlı olduğunu ve işe yaradığını düşünmüyordum. Çünkü yukarıda saydıklarımdan sadece ilk ikisi için TV kartının bir anlamı vardı. İlki gidip kendine adam gibi bir monitör alsın ikincisi de bilanço raporlarını üşenmeyip büyük kartonlara çizsin diye düşünürdüm. Üstelik böyle düşünen sadece ben değildim. Pek çok üretici firma aynı kanıdaydı ve pek çoğu halen aynı kanıdalar. Her ekran kartında TV-Out olmamasını buna bağlayabiliriz.

Her neyse biz AverKey Pro'ya bakalım. Az önce de söylediğim gibi Averkey tamamiyle TV-Out'un yerini alan bir cihaz. Yazılıma veya sürücüye ihtiyaç duymuyor (keşke bütün donanımlar böyle olabilse). Tek yapmanız gereken TV-Kartınızdan çıkan VGA kablosunu AverKey'e bağlamak. İkinci bir VGA kablosuyla monitörünüzü Averkey'e girmek. Hepsi bu. Daha sonra cihazın adaptörünü takıp çalıştırıyorsunuz ve sistemimiz hazır. Averkey Pro'nun üzerinde TV'nizi bağlayabileceğiniz bir komposit bir de S-Video çıkışı var. Eğer TV'niz destekliyorsa S-Video kullanın. S-Video kompo-sit'ten daha kaliteli sonuç verir.



AverKey Pro'nun üzerinde dört tuş var. Bunlardan ikisi görüntünün TV ekranındaki yerini ayarlamanızı sağlıyor. Diğerleri keskinlik ve overscan ayarları.

LEVEL'ın Yorumu

800x600'de 85Hz tazeleme oranına ulaşabilen AverKey Pro gerçekten dertsiz ve iyi çalışan bir cihaz. Piyasada TV-Out'a sahip olan ekran kartlarının pek çoğunun bu konuda ne kadar dertli olduğunu düşününce ekran kartında TV-Out olanlara bile tavsiye edebiliriz. Zaten pek çok ekran kartı Averkey Pro'nun aksine aynı anda hem monitör hem de TV'de görüntü oluşturamıyor.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- Sürücü ve yazılım gerektirmiyor
- 800x600 çözünürlük ve 85Hz'de TV çıkışı
- Aynı anda hem monitör hem de TV'de görüntü oluşturma

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	8
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	8
GENEL	7/10

Surecom EP-107P

Bilgi İçin İthalat: Empa Telefon: (212) 599 30 50 Fiyatı: 46$

USB'nin external çevrebirimleri için genel standart haline gelmesinin ardından akla gelebilecek hemen hemen tüm çevre birimleri USB portuna geçtiler. Bu sevindirici gelişme ne yazık ki bir sorunu daha doğrusu bir gerçeği kısa sürede hatırlamamızı sağladı. Bilgisayarlarımızda sadece 2 USB portu var. Bugün geldiğimiz noktada pek çok kullanıcı 2'den fazla USB cihaza sahip. Mesela şu an ben mouse, modem, scanner, printer, hoparlör ve web kameramı USB üzerinden bağlamış bulunuyorum. Bana bu imkanı tanıyan, network kartı ve ekipmanları ile tanıdığımız Surecom'un EP-107P ismindeki USB HUB'ı.

Aslına bakarsanız EP-107P görünüm olarak Surecom'un 8'li Network HUB'larının aynısı. Sadece pek çok USB cihazda gerekli gereksiz kullanıldığı üzere cihaz şeffaf mavi iMac renginde plastikten üretilmiş. Aslında görünüm olarak hoş ancak "Şeffaf Mavi"den nefret etmemizi isteyen çok güçlü birileri olduğu paranoyasını körüklüyor.

EP-107P bir USB HUB'ın olması gerektiği üzere gayet sorunsuz çalışıyor. Her hangi bir sürücü veya program yüklemenize gerek kalmadan sadece USB portuna takarak çalıştırabilirsiniz. Daha sonra 7 ayrı USB cihazı istediğiniz gibi ona bağlayabilirsiniz. Burada önemli olan ve EP-107P'yi bugüne kadar gördüğüm bir iki USB HUB'dan farklı kılan cihazın bir adaptörle birlikte gelmesi ve USB portu üzerinden sağlanan voltajı kendi üretmesi. Bu her USB HUB'ın sahip olması gereken bir özellik. Aksi halde HUB'a taktığınız her cihaz HUB'ın takılı olduğu USB portunun voltajını ortak olarak paylaşacaktır. Eğer adaptörsüz bir USB HUB'a iki cihaz takarsanız birim port üzerindeki güç yarıya iner. Bir cihaz daha bağlayınca 1/3, sonra sürekli düşer. Belki Gamepad gibi çok az enerji harcayan cihazlar ve printer gibi ayrıca enerjisini şehir hattından çekenler sorun yaratmayabilir. Ancak adaptörü olmayan USB HUB'larda Dijital Kamera, Modem, IntelliEye mouse ve benzeri USB üzerindeki güce ihtiyacı olan cihazları kullanamazsınız.



EP-107P'nin diğer bir özelliği de adı üstünde HUB yani Network HUB'ı olması. Bu da tüm düzgün USB HUB'larda bulunabilecek bir özellik. Eğer her bilgisayarınız için network bağdaştırıcı görevi gören özel USB kablolarından alır ve bunları EP-107P'ye girerseniz sorunsuz bir network kurulumunu 15-20 dakika içinde tamamlamış olursunuz.

LEVEL'ın Yorumu

EP-107P aslında öyle ekstra özelliklere falan sahip değil. Tam olarak bir USB HUB nasıl olmalıysa öyle. Ve bu özelliğiyle benim için bir ilk. Çünkü bugüne dek gördüğüm tüm USB HUB'lar mutlaka bir yönden eksikti. Eğer USB cihazlarınız yuvalarına sığmıyor ve daha ferah bir ev istiyorlarsa EP-107P'yi şiddetle tavsiye ederim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 7 ayrı USB cihazı bağlayabilme
- Kendinden enerji beslemesi
- Sürücüsüz kurulum

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	9
GENEL	9/10

LEVEL Teknoloji LEVEL Performans

ABIT KA7

Bilgi İçin İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 170$



Bu ayki incelemelerimiz içinde en özellerinden biri Abit'in Athlonlar için ürettiği KA7 anakartı. Onu özel kılan iki önemli nokta var. Bunlardan birincisi, bu Abit'in Athlon'ları destekleyen ilk anakartı. Diğer üreticilerin aksine Abit bugüne kadar Athlon için anakart üretmek konusunda daha çekimser görünmüş ve kendisi için uzun bir hazırlanma süresi bırakmıştı. Şimdi ABIT ilk defa Athlon anakartı ile karşımızda ve böylece büyük anakart üreticilerinin tümü Athlon kafilesine katılmış oldu.

KA7'yi bizim için ilginç yapan asıl noktaysa KX133 çipsetine sahip olması. Uzun süredir sizlere VIA'nın KX 133 chipsetinden ve bu chipset'in niçin Athlon'lar için kurtuluş olacağından bahsedip duruyorum. Bu konuyu bir kez daha özetleyeceğim ama daha ayrıntılı bilgi için Mart sayısında ki "DDR GeForce'lar Hakında Bilmeniz Gereken Herşey" başlıklı yazıya göz atabilirsiniz.

KX133'ün öncesi

AMD, Athlon işlemcisini piyasaya sürerken çok büyük bir hata yaptı. Henüz piyasada Athlon'un hakkını verebilecek bir anakart yoktu. Ancak Athlon için olduğundan daha düşük performans anlamına da gelse AMD mevcut IronGate isimli anakartını kullanmaya karar verdi. Hemen hemen BX çipseti ile aynı teknolojide olan Irongate'in daha sonra GeForce ile ciddi uyumsuzluk sorunları olduğu ortaya çıktı. Tüm bu süre içinde VIA'nın Athlon anakartlar için AGP 4X ve UDMA-66 desteğine sahip bir çipseti, KX-133'ü üreteceği biliniyordu. Ancak bu çipset pek de net olmayan sorunlardan dolayı gecikip durdu.

Şimdi KA7 ile iki ilke merhaba diyoruz, birincisi ABIT'in Athlon anakart üretimine. İkincisi VIA'nın Athlon'un kurtuluşu sayılan çipseti KX-133'ün piyasaya çıkışına. Her neyse olayın hikaye kısmını bırakıp KA7'nin umutlarımızı boşa çıkarıp çıkarmayacağını görelim.

KA7 üzerinde küçük bir gezinti

Öncelikle KA7'nin üzerinde şöyle bir dolaşıp üzerinde neler olduğuna bir bakalım. KA7'de bileşenlerin yerleri ve konumlandırılması tamamen hatasız olarak yapılmış. Her parça tam olarak olması gereken yerde. Mesela ATX güç konnektörü kartın en üst ucunda işlemci ile DIMM slotları arsında duruyor. İyice kenara yanaştırıldığı için büyük işlemci fanlarını engellemesi gibi bir sorunu yok. Asus'un K7M'inde maalesef büyük bir fan kullanmak istediğinizde bu fanı heat-sink'e gömülmüş bir model olmak zorundaydı. Güç kaynağının hemen altında iki fan için güç çıkışı var. KA7'de Abit, fanlar için tam dört tane güç çıkışı koymuş. Her ne kadar bunları adlandırmasa da iki tane işlemci, bir tane ekstra kasa fanı ve bir tane de AGP kartı için olduğu açık. KA7 ile ilk defa ekran kartınıza eklediğiniz ek fanı takabileceğiniz bir priz var. Bu dördüncü fan güç kaynağı aynı zamanda Athlon'lar için üretilen overclocking devrelerini beslemede de kullanılabilir. Ancak bu tip bileşenler henüz ülkemizde yok.

KA7 üzerinde dört tane DIMM slotu var. P133 destekli DIMM soketlerinin hemen altında veri tamponları bulunuyor. Bu altı parçadan oluşan çip takımı sayesinde KA7 stabilite sorunları olmaksızın 2GB SD-RAM destekleyebiliyor.

KA7'nin üzerinde 6 PCI, 1 AGP ve 1 ISA slotu var. Önceleri kullanılan AMR slotu 6. PCI yuvasına yer açmak için kaldırılmış. Bugüne kadar hiç kullanmadığım ve ne olduğunu bile unuttuğum bu gereksiz parçanın kaldırılarak ekstra bir PCI slotu kazanılmış olması oldukça anlamlı.

Kartın en altında kasa bağlantıları ve ekstra dip switch'ler bulunuyor. Her ne kadar anakart jumpersız olsa ve işlemci ayarları BIOS'dan yapılsa da ABIT her zamanki gibi eski stil çalışmayı sevenleri unutmamış ve fazladan bu imkanı da koymuş.

Anakart üzerinde en ilgimi çeken nokta da BE6-2'de gördüğümüz HighPoint'in UDMA kontrol çipi ve ekstra UDMA-66 slotlarının bir benzeri için yer ayrılmış olması. Anakart zaten UDMA-66 destekli olduğuna göre bunun tek anlamı KA7'nin gelecek versiyonlarında UDMA-100 desteği için aynı BE6-2'de olduğu gibi ekstradan IDE kontrolörü olacağı.

Geliştirilmiş Soft Menu III

KA7'de BIOS olarak BE6-2 ve BF6'da gördüğümüz Soft Menu III kullanılmış. KA7 daha önceden Soft Menu III'de olan yardım menüsü, gelişmiş işlemci ayarları gibi göz dolduran her şeye sahip. Üstelik bir iki ekleme yapılmış. Bunlardan en önemlisi overclock işlemini oldukça kolaylaştıran "CPU FSB Plus" ayarı.

CPU FSB Plus'ın dışında CPU için eklenmiş yeni ince ayarlar da var. Bu ayarlar sayesinde KA7'nin overclock yeteneği inanılmaz derecede artmış. Şu ana kadarki izlenimlerim KA7'nin bugüne kadar gördüğüm en iyi overclock anakartı olduğu yönünde. Ama bu konuda ki diğer detayları Ace's Zone'a saklıyorum.

Performans

Peki çok iyi overclock yeteneği ve mükemmele yakın kart tasarımı dışında KA7'nin genel performansı nasıl? Performans için KA7 üzerinde pek çok benchmark uyguladım. Bunların bir kısmı sistem performansına bir kısmı da oyunlara yönelik idi. İlk önce sistem performansı için testler uyguladım ve KA7'nin performansı beklediğim kadar iyi çıkmadı. Eski K7M'den daha hızlı olsa da beklediğimden düşük bir performans aldım. Daha sonra standart testlerim olan 3Dmark2000, Quake II ve Quake III'de açıkçası yüzüm daha fazla güldü. AGP 4X'in yarattığı performans farkı bu testlerde kendini açıkça gösterdi. Benim genel izlenimim KA7'nin grafik uygulamalarında ve dolayısıyla oyunlarda yüksek performans verecek şekilde ayarlandığı yönünde. Ancak KA7'yi karşılaştırabileceğim her hangı başka bir KX133 anakartı olmadığı için aldığım skorları karşılaştırma şansım olmadı. Önümüzdeki iki ay içinde KX133 çipsetli anakartlar için özel bir grup testi yapmayı planlıyorum. Ancak o zaman piyasadaki rakipleriyle arasındaki performans farkını görme şansımız olacak.

LEVEL'in Yorumu

Şubat ayında BE6-2'yi test etmiş onu PERFORMANS ve TEKNOLOJİ ödüllerine layık görmüştüm. Çünkü BE6-2 BX çipseti ile ulaşılabilecek en üst noktaya ulaşmıştı. KA7'de benim edindiğim genel izlenimin ABIT'in BE6-2'de yakaladığı noktayı bu sefer ilk modelden yakaladığı. Şu an için üzerinde eksik olan tek şey ek UDMA-100 kontrolörü. Ancak bu teknoloji henüz mevcut değil ve zaten KA7 üzerinde bulunması imkansız. Ancak şimdiden bu bileşenin hesaplarının yapılmış olması aynı zamanda Abit'in geleceğe yönelik vizyonunun ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor. Athlon işlemci kullanmayı düşünenlere duyrulur KA7 bizden tam not almayı başardı. Ancak bu tam notun sahibi sadece Abit değil.. aynı zamanda KX133'ü geliştiren VIA.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

- KX133 çipseti
- 6 PCI, 1 AGP, 1 ISA slotu
- 2GB'a kadar SD-RAM desteği
- Soft Menu III
- 4 adet 168 pin DIMM yuvası
- 3 ayrı termal sensor
- Voltaj ve Fan hızı kontrolü
- 4 adet Fan Güç çıkışı
- Dip Switch ile işlemci ayarlayabilme
- 2 USB, 2 COM,1 Paralel, 2 PS II portu

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	10
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	10
GENEL	10/10

TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarı

nVidia işlemcili bir ekran kartına sahipseniz bu ay verdiğimiz ayar özellikleriyle performansınızı arttırabilirsiniz.

Geçen aylarda Voodoo3'lerin overclock'u için hazırladığım yazı oldukça ilgi gördü. Tabii bu ilginin tümü Voodoo3 kullanıcılarından gelmedi. Pek çok TNT2 ve GeForce kullanıcısı da kendi sistemleri için ne yapabileceklerini sormaya başladılar. Ben de baştan sona TNT2 ve GeForce'lar için yapılabilecek ince ayarları sizin için topladım. TNT2 ve GeForce'ların hemen hepsi soğutucu fana sahip olduğu ve sürücülerden overclock edilebildiğinden bu konuda herhangi bir bilgiye gerek görmedim. Ancak ayarlar konusunda yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu görünce şaşıracaksınız.

BIOS Ayarları

BIOS ayarları performansı arttırdığı gibi mevcut sorunlarınızın bir kısmına da yardımcı olacaktır. Ancak bu ayarları yaparken dikkatli olmanız gerektiğini unutmayın. Ayarları tek tek yapın ve her seferinde bilgisayarı baştan başlatın. Bu arada yaptığınız ayarları geri alabilmek için hangi ayarı değiştirdiğinizi ve eski ayarın ne olduğunu bir yere not edin. Eğer yaptığınız bir ayarın orijinal halini unutursanız Default ayarları yükleyin ve herşeye baştan başlayın.

Burada anlatacağım ayarlar anakartınızın BIOS'una göre farklılıklar gösterebilir. Benim anlatacağım ayarlar ABIT BE6-2'nin Award BIOS'una göre düzenlendi. Ama isimler ve değerler nadiren farklılık gösterecektir.

Soft Menu Ayarları

Soft Menu'ye sahip olmayan bilgisayarlarda bu ayarlar jumperlar aracılığıyla yapılır. Gerçi buradaki ayar sadece sistemini overclock edenler için geçerli. Normalde AGP hızı 66MHz'dir ve bu hızın arttırılması ciddi sorunlara yol açabilir. Sisteminizin BUS hızını arttırarak overclock ettiğinizde AGP hızı da BUS hızına bağlı olarak artar. BUS hızı ile AGP hızını ayarlamak için AGP çarpanı (Agp Multiplier) isminde bir ayar söz konusudur. Bu ayar 66MHz BUS hızı için 1/1, 100MHz BUS hızı için 2/3'dür. Bu iki değer dışında başka bir değer bulunmaz. Eğer sisteminizi 133MHz'e çıkarırsanız AGP hızınız da bunun 2/3'üne yani 89MHz'e çıkacaktır. Bu tehlikelidir ancak başka bir ayar söz konusu olmadığından BUS hızını geri düşürmek dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Ancak BUS hızınızı 66MHz'den (Celeron ve Pentium II overclocklarında) 83 veya 100MHz'e çıkarmışsanız AGP çarpanını 2/3'e düşürerek doğabilecek sorunlardan kaçınabilirsiniz.



Advanced BIOS Features Ayarları

Video BIOS shadow: Bu ekran kartınızın BIOS'una daha hızlı erişimi sağlar. Default'u enable'dır. Ancak kimi zaman sorun çıkarabilir. Bir problemle karşılaşırsanız disable edip sorunu giderip gidermediğine bakabilirsiniz.

Advanced Chipset Features Ayarları

Video BIOS Cacheable: Bu ayarın her hangi bir performans faydası olmadığı için disable konumunda olması daha iyiydir. deafult'u enable'dır.

AGP Aperture Size: Bu ayar toplam sistem RAM'inin ne kadarının AGP için ayrılacağını belirler. Kendi ayarınız için aşağıdaki listeye bakabilirsiniz. Ancak sorunla karşılaşırsanız ayarı 64MB'a getirin. Eğer sorun hala devam ediyorsa 256MB'a getirin.

mklealms
16MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
32MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
48MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
64MB RAM için 32MB veya 16MB seçin
96MB RAM için 48MB veya 24MB seçin
128+MB RAM için 64MB veya 32MB seçin

PnP/PCI Configurations Ayarları

Assign IRQ to VGA: Bu ayarın enable konumunda olması gerekir ve genelde default olarak böyledir.

VGA Palette Snoop: Oldukça eski olan bu ayar default olarak disable'dır ve doğru olan ayar budur.

PCI Palette Snoop: VGA Palette Snoop ile aynı.

Sürücüler

Sürücülerinizin performansını arttırmanın en iyi yolu elbette ki en son sürücüleri kullanmaktır. Burada iki seçeneğe sahipsiniz. Birincisi ekran kartı üreticinizin kendi sürücülerini kullanmak. İkincisi nVidia'nın referans sürücülerini kullanmak. Power User'lar için çok daha fazla performans ve özelliğe sahip olduğu için ikincisi daha cazip. Ancak unutmayın ki referans sürücüleri kartınızın TV-Out, 3D Stereo gözlük gibi ekstra özelliklerini destekleməyebilir. Veya sorunlar çıkarabilir.

Legal sürücüler mi yoksa undeground olanlar mı?

nVidia sürekli olarak yeni sürücüler üretmesine karşın bunların hepsini kendi yasal olarak web sitesinden yayınlamıyor. Bunun yerine el altından web sitelerine dağıtarak kendini sorumluluktan kurtarmayı hedefliyor. Bunun bir sebebi de elbette ekran kartı üreticilerinin sahip olduğu sürücülerin çok gerilerden gelmemesi.

Underground sürücülerin de tümü nVidia tarafından geliştiriliyor. Yani yasadışı bir yanları yok. Ancak dikkat etmelisiniz bu sürücülerin pek çoğu BETA aşamasında ve sorun çıkarabiliyor. Bence sürücülerin tümünü çekip el altında bulundurun ve sorun çıkarmadığı sürece en son sürümü kullanın. Şu an nVidia'nın sitesinden yayınlanan sürücüler 3.68 versiyonu. Ancak underground sürücüler v5.14'e ulaşmış durumda. V5.14 sürücüleri elbette ki beta ve stabil değil. Ancak şuan kullandığım Diamond Viper V770 Ultra 3.84 sürücüleri ile sorunsuz olarak çalışıyor. Bu aylık bize ayrılan süre bu kadar. Ancak gelecek sayıda bu farklı sürücülerin tek tek değerlendirmesini yapacağım. Ayrıca sürücülerdeki ince ayarların tümünü de gelecek sayıda bulabilirsiniz.

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 466 Empa/Datagate Fiyatı: 85$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 275$	AMD K7 700 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 310$
Anakart	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78$	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78$	Asus K7-V Boğaziçi, Çizgi Elektronik Fiyatı: 142$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55$	128MB SDRAM Fiyatı: 135$	256MB SDRAM Fiyatı: 270$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball lct Empa/Karma Fiyatı: 126$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 215$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 275$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 195$	Creative 3D Blaster GeForce Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 225$	Winfast GeForce DDR PLUS Turcom Fiyatı: 310$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 340$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 855$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130$	Creative Encore8X DXR3 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 160$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 53$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:83$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı:79$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:90$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı:152$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı:295$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	920$	1833$	3081$
Yan Ürünler			
TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı:51$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:87$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	HP 710C HP Fiyatı:141$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı:205$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı:420$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı:87$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı:252$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı:289$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ufotek Fiyatı: 218$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:263$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı:263$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioğlu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Turcom	(216) 330 57 83

Teknik Servis

Bu ay ilk defa Teknik Servis bölümünde başım dik olarak karşınıza çıkabiliyorum. Çünkü bu ay içinde sizlerden gelen maillerin bir kaçı hariç hepsini cevaplayacak vaktim oldu. Gerçi bu ay bir yandan donanım incelemesi yaparken bir yandan futbol menajerlik oyunları inceledim ve diğer bir yandan da Asheron's Call ve Everquest evrenlerinde dolanıp durdum. Yani bin parçaya bölündüm. Ama insan isteyince her şeye vakit bulabiliyormuş. Uzatmayalım da bu ay size ne gibi cevaplar yollamışım bir bakalım.

merhaba

Öncelikle, teknik servisteki hizmetiniz muhteşem. Bunu belirtmek istiyorum. Eksiğimiz olan bir çok şeyi tamamlıyor. Başıma daha önce hiç gelmemiş olaylar hakkında bilgi sahibi oluyorum ve havam bir kat daha artıyor. Sık sık "şunu şöyle yaparsan şöyle düzeltebilirsin" diyebiliyorum çevremdekilere. Ama benim gibi bir delinin bilgisayarının sağlam kalması güneşte Merkür'de su bulunup yaşam olanakları sağlanabilmesi gibi bir şey olur herhalde.

Her neyse lafı uzatmamak gerekir çünkü bu kısımda teknik şeyler soruluyor. Sorularıma geçeyim o zaman:

1-Soldire of Fortune adlı oyunu aldım fakat çalıştıramıyorum. Aynı sorun sizin verdiğiniz demoda da olmuştu. Oyun açılıyor menü geliyor ayarları yapıp başlatıyorum şarjöre mermiler yükleniyor ve o da ne? Bir hata mesajı: Kernel32.dll de sorun var. Bu kernel32.dll nedir ve bu sorun nasıl düzeltilir. (Not:Win95 kullanıyorum)

2-Bu soru son soru ve bir o kadar da spesifik bir soru. Pioneer 6X DVD sürücüm var. Her şey çok güzel giderken birden DVD okumamaya başladı. Yani bir çevirme tepkimesine bile girmedi. Kasayı açtım ve geniş kabloyu sıkılaştırdım. Bir süre düzgün çalıştı ama sonra tekrar gitti. DVD başta tanınıyor ama hiç busy ışığı yanmıyor. Windows altında da var ama CD ya da DVD takınca hiçbir şey olmuyor.

Eğer cevapları email'ime gönderebilirsen sevinirim. Dergide de yayınlayabilirsen sevinme katsayım artar. Şimdiden çok teşekkür ederim.

Jedi-Knight

LEVEL Merhaba Jedi,

Güzel duyguların için teşekkürler. Ancak senin az sonra konu mankeni olacağın bir konuda ciddi şekilde yakınacağım. Bir çoğunuz nick'inizi çok seviyorsunuz ve o dururken isminizi kullanmaya gerek duymuyorsunuz. Bence bunda yanlış bir şey yok. Ama burası teknik bir köşe, hatta bir tür klinik. Burada sadece nick'inizi kullandığınız zaman ortaya çok komik şeyler çıkıyor. Mesela "Jedi-Knight, bence buradaki sorun senin sisteminden kaynaklanıyor" gibi. Yani benim gibi fani bir editör bir Jedi şövalyesine nasıl böyle bir şey söyleyebilir ki? Hatta olayı abartırsak "Obi-Wan ben sana Afreyy alma Pioneer al demedim mi? Hayır Force falan güzel ama senin kafa çalışmıyor. Nato mermer nato kafa.". Sanırım duygularımı yeterince iyi anlatabilmişimdir ve en azından bu satırları okuyan arkadaşlar nick'lerinin yanı sıra kendi güzel isimlerini de belirtirler.

1- Kernel32.dll için Windows'un kalbi demek yanlış olmaz. O dosyada hata olması SoF'un sistemi komple çökertmesi anlamına geliyor. Yani SoF veya ondan dolaylı olarak sistemin yazılım veya donanımında ciddi bir hata oluşuyor ve sistem çöküyor. Ancak bu konuda ne yapabileceğini tam olarak bilmiyorum. Tahmin yürütmek gerekirse kilitlenme yükleme biter bitmez gerçekleştiğine göre sorun 3D sisteminde. Öyleyse bu hata ya oyunda ya da sürücülerinde. Bu durumda sorunu gidermenin tek yolu ekran kartı sürücülerini güncellemek ve oyunun patch'ini yüklemek.

2- IDE kablosunu değiştirmeyi deneyebilirsin. Tabii sorun sürücünün kendisinde de olabilir. İçinde bir sorun olabileceği gibi arkada IDE kablosunun girdiği yerdeki pinler eğilmiş veya kopmuş olabilir. Ayrıca DVD'ye gelen güç kablosunu çıkarıp başka bir tane takmak da işe yara-

yabilir. Kısacası her şeyi dikkatlice incele. Eksik ya da kırk dökük bir şey yoksa muhtemelen sürücünün kendisinde bir sorun vardır.

Merhaba

Tüm Level çalışanlarına ve donanım bölümüne iyi günler. Benim yeni aldığım

bilgisayarım hakkında birkaç sorum olacaktı:

1- Benim monitör 17" Sony G200. Monitör daha yeni, fakat anlamadığım bir nedenle ekrandaki görüntü titriyor. Ekranın kenarlarına bakıldığında genişleyip daraldığı rahatça anlaşılıyor. Şimdi siz etrafında manyetik bir şeyler vardır da ondan dersiniz. Monitörün sağında ve solunda Creative FPS2000 satellite hoparlörler, masanın altında(60-70cm) subwoofer, 40cm sağında Diamond Supra External modem var.

Bunun sebebi üretim hatası olabilir mi? Ya da subwoofer'ın etkisi olabilir mi?

2- Ekran kartım Winfast GeForce 256 DDR Plus. Bu karttan en yüksek

performansı nasıl alabilirim?

3- Bendeki Avermedia TVCapture98 w/WCR Tv kartından görüntü alabiliyorum fakat ses yok. Ses kartım SB LivelPlayer ve en son sürücüleriyle birlikte kullanıyorum. Hoparlörlerde dıgital çıkış kullanmamdan kaynaklanabilir mi?

Sorularım bu kadar. En kısa zamanda cevaplayabilirseniz çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

Bahadır Özay

LEVEL Merhaba Bahadır

Daha önce bılgısayarın ve dolayısıyla monitörün var mıydı onu bilmeliyiz önce. Eğer önceki monitöründe bu sorun yine vardıysa sorun muhtemelen manyetik alandır. Ama bu illa hoparlörler olmak zorunda değil. Oturduğun yere ait bir manyetik alanda olabilir. Mesela GSM vericisi, TV vericisi veya yüksek gerilim hattı gibi. Eğer önceki monitöründe böyle bir sorun yoktuysa hatalı üretim olması ihtimali oldukça güçlü. (Eğer önceden monitörün yoktuysa bir arkadaşının monitörünü getirip onda deneme yapabilirsin. Yukarıdakilerin hepsi bu şekilde de geçerli olacaktır.)

Ayrıca monitörün sürücülerini yüklediğini ve ekran kartının sorunsuz çalıştığını varsayıyorum. Bu arada farklı tazeleme oranları kullanmayı dene. Bazen bu olabiliyor. Yani monitörler 60-80Hz gibi hızlarda olmaması gereken dalgalanmalar yapabiliyor. Tazeleme oranını 100Hz'e çıkar. Bunu Görüntü Özellikleri/Ayarlar/Gelişmiş/Bağdaştırıcı'dan yapabilirsin.

Winfast DDR Plus'ın varsa zaten çok yüksek bir performans alıyor olmalısın. Bırak performans arttırmayı TNT'si olanlar düşün-

KabloNET (0216) 464 24 24

Ana Sayfa
KabloNET
KabloTV
Kablo İnternet
Kablo Data
Yeni Servisler

Kablo İnternet Ücret Tarifesi

Erişim hızından bağımsız sabit bedeller.

Tesis Ücreti	17.460.000 TL (Damga vergisi dahil)
Kablo Modem Fiyatı	100.000.000 TL + KDV

Kablo Modem'e 5 Taksit

VISA

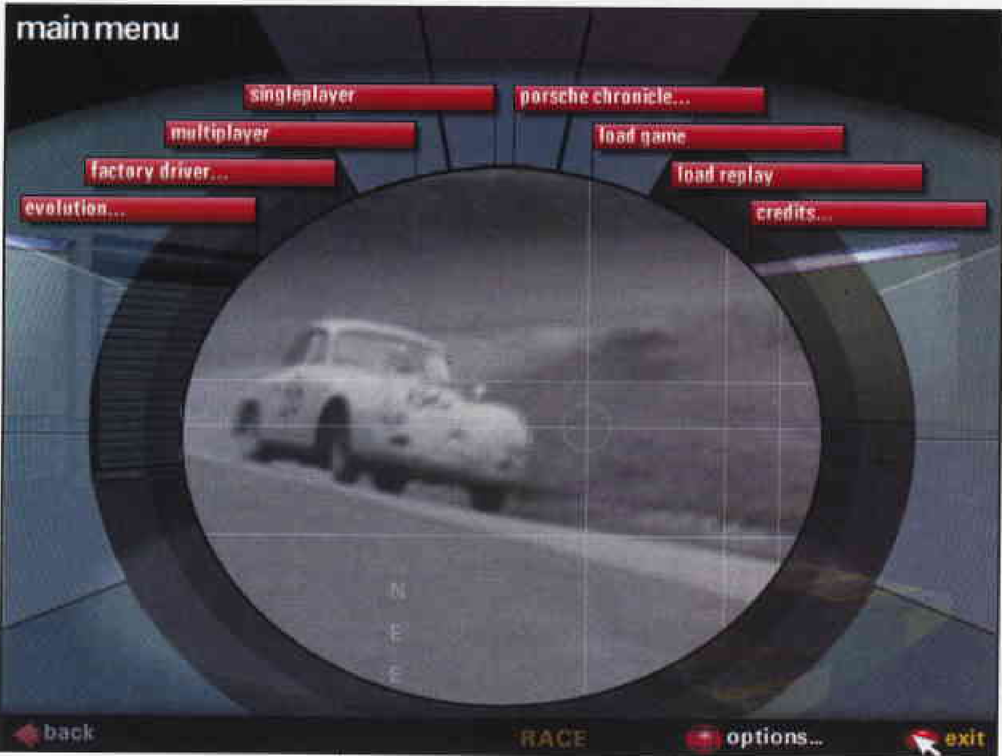
Sabit bedellere ilave olarak erişim hızına bağlı aylık bedeller.

Hız (Kbps)	Aylık Sabit Ücret	Aylık Destek Hizmeti Bedeli
64/16	30.000.000 TL	12.500.000 TL

* Ödemelerinizi kredi kartı ile yapabilirsiniz.

sün. Kartın zaten piyasadakilerin en hızlısı. Burada senin yapabileceğin sürekli olarak güncellenen sürücüleri takip etmek. Bunun dışında ekstra bir şeye ihtiyacın yok.

TV kartlarında ses çıkmaması sorunu genelde basit hatalardır. Mesela ses ayarlarında Line-In'in mute edilmiş olması gibi. Öncelikle bunları ve TV kartından gelen audio-out'un Live! Player'da Line-in'e girdiğinden emin ol. Dijital çıkış kullanmandan kaynaklanan bir sorun olup olmadığına gelince; hoparlörlerini birlikte gelen standart çift stereo kablo ile bağla. Hala ses alamıyorsan dijital sesten kaynaklanan bir sorun yoktur. Ses geliyorsa zaten sorunun büyük ölçüde çözülmüş demektir.



Merhaba

İlk olarak böyle güzel bir derginin böyle güzel bir Yayın Koordinatörü'ne böyle seviyeli bir e-mail atmaktan mutluluk duyduğumu bilmeni isterim... Bir kaç küçük istek ve sorum olacak, cevaplarsan çok mutlu olacağımdan emin ol...

1. Team Fortress 2'nin orjinali Türkiye'ye gelecek mi? Gelecekse şu kulaklık ve mikrofon seti de olacak mı?

2. Yeni Kablonet'in çıktığını herhalde biliyorsundur. Bu konuda dergide bir bölüm ayırmanı isteyecektim. Yeterince hızlı mı? Fiyatları ne kadar? En önemlisi Internet üzerinden rahatça oyun oynayabilecek miyiz? Örneğin Rogue Spear, Team Fortress 2... ve daha bir çoğu.

Onur Gür

LEVEL Merhaba Onur,

Başkaları olsa cevap gelsin diye baştan övgü yapıyor derdim. Ama senin duygularında samimi olduğuna eminim. Benim için de seviyeli okurlarla yazışmak ayrı bir zevk.

Team Fortress 2'nin orijinal olarak Türkiye'ye geleceğine dair bir umudum şimdilik yok. Henüz Sierra'nın bir distribütörü yok ve sanırım yine Internet siparişlerine dünyanın parasını bayılacağız.

Kablonet konusunda yakında dergide bir şeyler yazmayı planlıyorum. Ama bunun

için önce evime KabloNet bağlatmam gerekiyor. Çünkü bizim ofisin bulunduğu bölgede KabloTV yok. Geçen ay ev için başvuruda bulundum ama evde kutu olmadığı için önce tespit için gelmeleri gerekiyormuş. Sonra binaya ve eve KabloTV bağlanacak, ancak ondan sonra benim inceleyip görme şansım olacak. Görmeden detaylı şeyler yazmak istemiyorum. Ancak Sanane Inc. Server'larından gördüğüm kadarıyla kablo bağlantısı olanlar şimdilik gayet güzel oynuyor. Biz bile ISDN ile 150 gibi yüksek pinglerle debelenirken onlar 60-80 arasında gidip geliyorlar.

Selam Teknik Servis :)

Derginin tek eksiğini teknik servisi açarak düzelttiniz ve bunun için çok teşekkürler. Böylece oyun ve donanım için iki ayrı dergi almak zorunda kalmıyoruz. Neyse, size cevabını çok merak ettiğim soruları soracağım ve cevaplarsanız sevinirim. i810 chipsetli bir anakartım var. Ekran kartı ve ses kartı üzerinde olduğu için değiştiremiyorum.

1) Ekran kartı 4Mb ve 8Mb yaptırılabiliyormuş. Acaba buna değer mi? Önemli derecede bir hız artışı olur mu?

2) Ses kartı 16bit ve 4 hoparlör destekliyor. Kendi testlerinde her hoparlör SB Live!'daki gibi ayrı ayrı çalışıyor. Ama iş oyunlara gelince sadece stereo oluyor. Mesela NFS 3 ve 4'te D3D/EAX seçeneğini seçince arka hoparlörlerden gelmesi gereken sesler önden geliyor ve sesler bozuluyor. Stereo yapınca sesler düzeliyor ama arka hoparlörler çalışmıyor. O zaman

neden 4 kolon destekliyor bu kart.

3) PC Works alsam bu ses kartıyla düzgün çalışır mı?

4) Acaba SB Live! alsam ve Bios'tan anakartın kendi ses kartını disable yapsam çalışır mı?

5) NFS Porsche 2000'de menülerde ve bazen yarış esnasında renkler ve yazılar bozuluyor. Bunun nedeni ekran kartının 4Mb olması mı yoksa oyunun kopya olması mı? Voodoo3 3000'i olan arkadaşımda denedim ve böyle bir sorun olmuyor.

6) Anakartın kitabında TV-OUT olduğu yazıyor ama ben öyle bir şey göremedim!!! Acaba 8MB yaptırınca mı oluyor?

7) Son sorum Windows'la ilgili.Türkçe Win98 Second Edition kullanıyorum ve bazı dergilerde SE'nin ilkinden daha kötü olduğu, çok kısa sürede çöktüğü yazıyor. Bu doğruysa neden Microsoft daha kötü olan bir ürünü piyasaya sürüyor?

Şimdiden teşekkürler...

Mert AĞCIOĞLU

LEVEL Merhaba,

Öncelikle i-810 almakla baştan hata yapmışsın. Sadece ofis kullanımı için hazırlanmış ve bir oyuncunun kesinlikle uzak durulması gereken bir anakart.

1) Bence RAM arttırmanın sana bir faydası yok. Anakartı değiştirmen veya onun üzerindeki on-bord ekran kartını disable edip yeni bir PCI ekran kartı alman gerekiyor. Bence anakartı değiştirmek daha mantıklı olan seçenek.

2) Ses kartının ne olduğunu bilmediğimden bir fikrim yok...

3) Ne olduğunu bilmesem de bu ses kartının PCWorks'ü hak ettiğini sanmıyorum. Büyük ihtimalle Vibra 128 olabilir.

4) Teorik olarak çalışması gerekir. Aynı ekran kartında olduğu gibi.

5) Sorunlar %90 ekran kartından kaynaklanıyor.

6) RAM ile ilgisi olduğunu sanmıyorum. Her halde opsiyoneldir. Yani sadece belli modellerde vardır.

7) SE bence sürüm A'dan çok daha iyi. Çok daha az çöküyor. En azından Win98 A'daki çıldırtan explorer çökmeleri yok. Eğer Microsoft'un sitesinden update'lerini de yaparsan oldukça iyi çalışıyor.

Tuğbek Ölek

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak. www.pandora.com.tr)

1 Katip Bartleby / *Babil Kitaplığı Herman Melville*
2 Resimli Dünya / *Nedim Gürsel*
3 Karı Koca Masalı / *Ahmet Mithat Bibliyografyası Ahmet Mithat*
4 Deliliğin Dağlarında / *Cthulhu Mitosu 2. Kitap H.P. Lovecraft*
5 Proust Yaşamınızı Nasıl Değiştirebilir / *Alain De Botton*
6 Klasik Gizemli Hikayeler/ *Charles Dickens*
7 Füreya Ayşe Kulin
8 Karga Sona Kaldı / *Italo Calvino*
9 Tatlı Rüyalar/ *Alper Canıgüz*
10 Cinsellik ve Şiddet ya da Doğa ve Sanat/ *Camille Paglia*

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. No Strings Attached / *'N SYNC*
2. Supernatural / *SANTANA*
3. Two Against Nature / *STEELY DAN*
4. Real Live Woman / *TRISHA YEARWOOD*
5. On How Life Is / *MACY GRAY*
6. Like Water For Chocolate / *COMMON*
7. Brand New Day / *STING*
8. Californication / *RED HOT CHILI PEPPERS*
9. Hooray For Boobies / *BLOODHOUND GANG*
10. Opposite Of H2O/ *DRAG-ON*



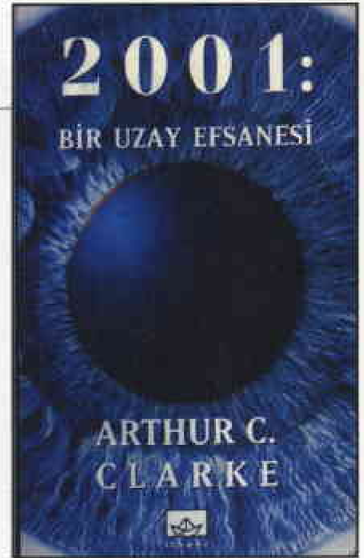
Jethro Tull 13 Mayıs 2000 Cumartesi tarihinde İstanbul Harbiye Cemil Topuzlu Açıkhava tiyatrosunda konser verecek. Yerlerin numaralı olduğu konserin bilet fiyatları 17,5 ve 20 milyon lira. Aynı zamanda bu konser Deep Purple ve Slayer gibi grupları Türkiye'ye getiren Major Müzik Organizasyon'un 2000 yılı açılış konseri olacak

Pearl Jam'in altıncı albümü Binaural henüz piyasaya çıkmamış olsa da albümden çıkan ilk Single Nothing As It Seems Internet üzerinden yayınlandı. Muhtemelen Mayıs ortalarında piyasaya sürülecek olan albümden çıkan ilk Single'ı "sonymusic.com/artists/PearlJam, www.tenclub.net ve www.apple.com/quicktime/hotpicks" adreslerinden indirebilirsiniz.

Veee geçen ay askere gönderdiğimiz yazı işleri müdürümüz Sinan Akkol 8 ay sürecek askerliğinin acemilik bölümünü yerine getirmek üzere bulunduğu Amasya'daki birliğinde 21 Nisan 2000 tarihinde yemin etti.

Bir uzay Efsanesi
Arthur C. Clarke

Bu serideki kitapları daha iyi anlatabilmek ve tabii yazarın diğer kitapları hakkında da genel bir yargıya varabilmeniz için ilk olarak Arthur C. Clarke hakkında genel birkaç bilgi vermek istiyorum: 1917 yılında İngiltere doğan Arthur C. Clarke King's Kolejini fizik ve matematik dallarında birincilikle bitirdi. Bir çok bilimsel kuruluşun üyesi olan Clarke, 2. Dünya savaşında Kraliyet Hava Kuvvetleri subayı olarak ilk kez radar yoluyla kör iniş yaptırma denemelerinde görevliydi. Yazdığı 50 kitap 30'un üzerinde dile çevrilen yazar bir çok ödül almış. Asıl başarısı ise 1945 yılında iletişim uydularını icat etmesi oldu. Geçtiğimiz sene vefat eden Stanley Kubrick ile beraber ortaya çıkardıkları 2001: Bir Uzay Efsanesi adlı kitabın önsözünde "Zamanın başlangıcından günümüze kadar Dünya gezegeninde aşağı yukarı 100 milyar insan yaşamıştır. Bu sayı ilginçtir, çünkü şaşılası bir rastlantıyla bizim yerel evrenimiz Samanyolu'nda da yaklaşık 100 milyar yıldız olduğu tespit edilmiştir. Buna göre yaşayan her insan için evrende bir yıldız parlamaktadır" cümlesi geçiyor. Bir uzay efsanesi serisinde yüksek teknolojileri ile kendilerini ilahlaştırmış bir ırkın aslında Dünya'nın ve belki de bir çok gezegendeki hayatın gelişiminde büyük bir rol oynamış olması ihtimali üzerinde duruluyor. Kitaptaki terimle maymun insanlar, yani herhangi bir araç kullanmayı bilmeyen insanlar zamanında yer yüzüne inen bir TMA-1'in bu yaratığa bilincini ele alarak sopayı kullanmayı öğretmesi ile insanların uzuvları haricinde ilk defa araç kullanmayı öğretir. Yıllar sonra Ay'da bulunan bir başa TMA-1'in açığa çıkartılması akıllarda meydana gelen soru işaretinin giderilmesi için tek çözüm vardır. Bu TMA-1'in güneş ile ilk karşılaşması sonucunda sinyal gönderdiği Satürn'e bir yolculuk yapmak. Yolculuk esnasında HAL 9000 isimli bilgisayarın arıza yapması ile de geri dönüşü olmayan



ve sonu da olmayan bir yolculuk başlar. Aslında 1968 yılında Oskar'a aday olan 2001: Bir Uzay Efsanesi filmine senaryo olarak yazılan 2001 gördüğü aşırı ilgi sonucunda 2010, 2061 ve 3001 olmak üzere toplam dört kitaptan oluşan gerçek bir efsaneye dönüşmüştür. Bilimkurgu tarihin yapıtaşlarından olan Bir Uzay Efsanesi serisi bu türle ilgilenen herkesin kütüphanesin bulunması gereken oldukça düşündürücü bir kitap.

Sleepy Hollow
Hayalet Süvari

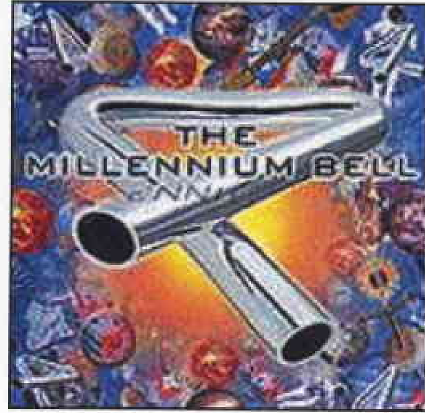
Batman gibi ülkemizde de oldukça fazla tutulan bir filmin yönetmeni olan Tim Burton'ın en son filmi "Sleepy Hollow" Türkçe çevirisi ile Hayalet Süvari vizyona girdi. Eleştirmenler tarafından bu sezonun en iyi filmlerinden biri olan Hayalet Süvari'nin polisiye gerilim tarzında oiduğu söylenebilir. Filmin konusu kısaca şöyle: 1799 yılında New York'da görevli olan polis memuru Ichabod Crane (yani Johnny Depp) kurallara ve bilime bağlı kişiliğiyle tüm tepkileri üzerine çekmektedir. Hakim Ichabod'a iki seçenek sunar. Ya hapse girip düşüncelerinden arındırılmaya çalışılacak yada iki günlük mesafedeki Sleepy Hallow kasabasındaki esrarengiz cinayetleri çözüme kavuşturarak yöntemlerinin doğruluğunu kanıtlayacaktır. Kurbanlarının tümünün başları koparılarak öldürülmüş ve tek ortak yanları ise seçilmiş olmalarıdır. Ancak pek de cesur olduğunu söyleyemeyeceğim Ichabod Hayalet Süvari efsanesine ancak kendi gözleri ile görünce inanmaya başlar. Efsaneye göre Hayalet Süvarı düşmanlarının kafasını tek kılıç darbesi ile koparabilen bir paralı askerdir. Bir süre sonra çığırdan çıkan bu süvari dişlerini törpületerek daha da korkunç görünmeye çalışır. Süvarinin sonu ise yine kendi kılıcı tarafından kafası kopartılarak gelir. Filmin en başından ve hatta isminden de belli olduğu gibi film boyunca kopan kafaların, korkmuş göz ve çığlıkların tek nedeni Hayalet Süvari'dir. Ancak bundan sonraki adım Hayalet Süvari'yi değil onun kafatasını çalarak ona hükmeden kişiyi bulmaktır.



Filmde Tim Burton'ın varlığı hemen her karede kendini hissettiriyor. Filme asıl korkutucu havasını veren ise Gotik hava. Sonbaharda işlenmeye başlanan cinayetler, devamlı bulutlarla kaplı gökyüzü, filmin neredeyse her karesinde bir nebze de olsa bulunan sis, yapılar ve makyaj kesinlikle sizi başka diyarlara götürecek nitelikte. İşte filmin belki de en can alıcı noktası: filmin ana karakteri yani Ichabod Crane ve Hayalet Süvari, Batman'de Micheal Keaton'ın tiklerine benzer hareketleri devamlı tekrarlıyor. Ichabod özellikle korkak olması nedeniyle süvari ile her karşılaşması sonucunda gözlerinin dönerek bayılması ile oldukça komik bir hava sergiliyor. Ve tabii ki süvarinin kılıç ve balta sallama hareketini de göz ardı etmemek gerekir. Sonuç olarak polisiye-gerilim'den hoşlananların veya gotik ile ilgilenenlerin mutlaka seyretmesi gereken bir film.

Mike Oldfield The Millenium Bell

1973 yılında yayınladığı Tubular Bells isimli albümünün zamanında çok fazla ilgi gören ve korku klasiklerinden sayılan The Exorcist isimli filmde kullanılması ile dünya çapında bir ün kazanan Mike Oldfield en son albümü The Millenium Bell ile müzik severlerin karşısına tekrar çıkıyor. New Age tarzında çıkardığı albümler ile devamlı olarak başarı grafiğini yükselten Mike Oldfield Millenium Bell isimli albümde geçtiğimiz iki bin yılın olaylarını çeşitli kültür, dil ve müzik yapılarından esinlenerek anlatmaya çalışıyor. New Age'den çok fazla uzaklaşmayan albümde elektronik ve özellikle farklı kültürlere ait melodiler ilgi çekiyorlar. Incil'deki doğuş öykülerinden esinlenerek yazılan Peace on Earth albümün ve tarihin de başlangıcını belirtiyor. Bunun haricinde albümde Inka dilinin kullanıldığı dört parça mevcut. Ama tabii ki albümün en sağlam parçaları albümle aynı ismi taşıyan The Millenimu Bell ve Broad Sunlit Uplands. Ülkemizde çok fazla tanınmayan Mike Oldfield'i ciddi anlamda müzik dinleyicisim diyen herkes mutlaka denemeli. Kesinlikle bir şeyler bulacağınızdan eminim



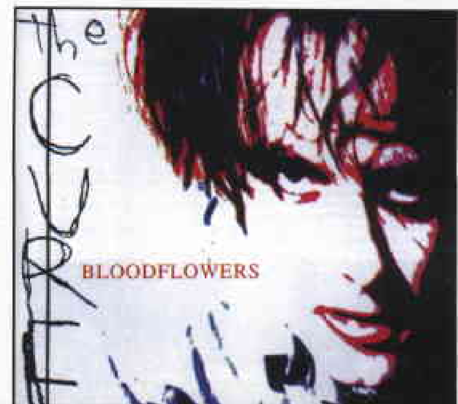
Steve Vai
The Ultra Zone



Siz bu yazıyı okuduğunuz zaman Steve Vai fırtınası İstanbul'dan çoktan geçmiş ve arkasında oldukça büyük bir duman kitlesi bırakmış olacak. Özellikle gitar sesinden hoşlananlar bu albümde ve hatta Stve Vai'de aradıklarından daha fazlasını bulacaklar. Adı Joe Satriani, Yngwie Malmsteen ile beraber anılan gitar virtüözü Steve Vai The Ultra Zone ile beraber son üç albümde başladığı değişimdeki tepe noktasına ulaşmış durumda. Belki de yeni binyıla girmemizle ilgili olsa gerek daha evrensel bir düşünce kazanan Vai, albümde vokal ağırlıklı parçalar ile beraber elektronik sound ve ritmler de kullanmış. Zaten bu değişimi albüm kapakları üzerinden de gözlemlemek mumkün. Toplam 12 parçadan oluşan albümde göze ilk çarpan parçalar ise Vodoo Acid ve Fever Dream Eğer sert Rock müzikten hoşlanmıyorsanız gitarını konuşturmayı seven Vai halen dinlemediyseniz bu albüm tam size göre.

The Cure
Bloodflowers

20 senelik müzik hayatına Bloodflower albümü ile son veren The Cure aslında hayranlarını üzmenin yanında onlara çok iyi bir elveda hediyesi bırakarak onları mutlu ediyor. Muzık hayatlarına 17 albüm sığdıran The Cure müziğinden hiç ödün vermeyerek devamlı bir numaraya oynamayı başardı. Ikinci albümleri Boys Don't Cry ile çıkışa geçen grubun simgesi makyajlı ilk erkek solist denebilecek Robert Smith oldu. Robert Smith kendine has ses tonu ile parçalara kattığı o rahatlatıcı havayı 40 yaşında çıkardığı bu albümde de yakalamış durumda. Hatta bu albüm için kariyerindeki en üst nokta demek yanlış olmaz. Elveda albümü Bloodflowers'da kullanılan akustik ve doğal sesler ile Robert Smith birbirlerini bütünler nitelikteler. Bloodflowers'da The Cure'ün diğer albümlerinde de olduğu gibi genel olarak bir hüzün mevcut. Sonuç olarak The Cure ile tanışmak isteyenler için en uygun adım olan Bloodflowers vedalaşmak isteyenler içinse son şans...



Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşiğini tıngır mıngır sallar iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Die Hard Trilogy

Beetle Crazy Cup

Masa Üstü

Merhaba millet! Sınavlarla boğuştuğum bir haftadan sonra tekrar klavye başına oturmanın aslında ne büyük bir nimet olduğunun farkına varmış bulunuyorum. Sağolsun Cem'in sınavlar nedeniyle bana verdiği uzatma izninin de büyük yararı oldu tabii. Gerçi Sinan askerde bile olsa bizle bağlantı kurup, rüyalarımızda "Yazılarını geciktirme Luk, Cem'i üzme Luk, güç seninle olsun Luk,.." şeklinde mesajlar vermeyi başardı (Doğumgünün askerlik yaşamının ilk günlerine denk geldiği için beraberce kutlayamadık, nice yıllara Sinan !). bu arada, ne kadar ilginizi çeker bilmem ama Level olarak yeni bir odaya taşındık (Aslında çıkardığımız gürültüden dolayı bizi sürmüş olmalar da muhtemel ama, neyse...). Artık günlerimiz "Dövecez, dövecez" diye kapıya dayanan teknik servis elemanları ve "Çıkmazsanız ateş açarım!" deyip pompalı tüfeğe (hakkaten!) sarılan Cem arasında canımızı kurtarmaya çalışmakla geçiyor. Bu dergide daha önce pek çok kez okuduğunuz gibi "Yazarlık tehlikeli bir işmiş".



Büyüden Uzak Zamanlar

Geçen ay sözümüz vardı, D&D 3rd Edition için savaşçı ve hırsız karakterlerinde yapılan değişiklikleri anlatacaktık. Hafızası güçlü okurlar hırsız sözcüğünden sonra bir soru işareti koyduğumuzu da anımsayacaklardır. Neden mi ? Okumaya devam edin :

Savaşçılar her daim AD&D'nin en basit karakter tipi ve (ne yazık ki) üvey evlatları oldular. Silah uzmanlığı dışında kendilerini diğer sınıflardan ayıran hiçbir özellik bulunmaz ve gruptaki diğer elemanlarının yetenekleri geliştikçe onların bir hayli gerisinde kalırlardı. Bu nedenle savaşçılar, oyuna yeni başlayanların eline tutuşturulup "Sen daha kuralları bilmiyorsun, al eline kılıç, biz zar at deyince atarsın!" muamelesi gören, oyunun başlarında düşük seviyeli büyücüleri korumak dışında bir işe yaramayan kas kütleleri olmaktan ileri gidemediler. Elbette esas olan karakterin yetenekleri değil, karakterin nasıl canlandırıldığıdır, ancak sorun şu ki, savaşçıların diğer sınıflara göre farklılaşmaları çok zordu. AD&D savaşçıları arasında bir istatistik yapacak olsak herhalde birbirine benzeyen Conan prototipi pek çok karaktere rastlarız. Fighter's Handbook kitabı ile pek çok savaşçı örnekleri hazırlanıp, özelliklerdeki oynamalar ile bu nahoş durum bir ölçü giderilmiş oldu. Ancak 3rd Edition, savaşçı dramına kesin bir son vermek üzere meseleye el attı ve savaşçılara diğer sınıflarla eşit şartlarda mücadele edebilmeleri için yeni olanaklar sağladı.

Bu avantajları daha iyi açıklayabilmek için öncelikle bilmeniz gereken eski weapon /nonweapon proficiency sisteminin tarih olduğu. Artık karakterlerin yetenekleri "feats" ve "skills" adında iki gruba ayrıldı. "Skill"ler eski nonweapon proficiency'lere benziyor, yani karakterin genel yeteneklerini yansıtıyor. "Feat"ler ise daha çok savaşla ilgili olup silah kullanma, silahlarda uzmanlaşma, vuruş teknikleri, erken davranma gibi özellikleri içeriyor. Aslında bu iki kavram arasına tam bir sınır çizebilmek mümkün değil. Bazı feat'lere bakıp da "Bunlar eski sistemdeki non-weapon proficiency'lerin aynısı!" diyebilirsiniz. Olabilir, çünkü eski nonweapon proficiency'lerin ufak bir kısmı da feat'lere dahil. Yalnız feat'ler genel ve tüm sınıflara yönelik. Skill'ler ise her sınıfa göre değişiyor. Eskiden olduğu gibi, diğer bir sınıfın skill'inden almak hem daha pahalıya patlıyor, hem de daha kullanışsız oluyor.

Dövüşte "Fırsat" Eşitliği

Şimdi bakalım neymiş savaşçıların yeni yetenekleri. Savaşçılar, en fazla feat sahibi olan sınıf. Bu, hem savaşçılara diğer sınıflara göre bir üstünlük sağlıyor, hem de daha çeşitli ve daha özgün savaşçı tiplerinin ortaya çıkmasını sağlıyor. Örneğin seçtiğiniz feat'ler sizi dan dun vurup deviren bir yakın dövüş makinesi de yapabilir, estetik ve kıvrak stiliyle rakibiyle dans eden bir eskrimci de... İlerledikçe kazanacağınız yeni featler de yeteneklerinizi benzer diğer özelliklerle desteklemenizi sağlayabilir, ya da tamamen yeni bir alanda uzmanlaşmaya başlamanız için ilk adımı oluşturabilir.

Savaşçıların işini daha önemli hale getiren bir diğer etken, AD&D dövüş sisteminin yenilenmiş olması. Artık sırası gelince zar







atıp vurup vurmadığına bakma modası geçti. Yeni sistemde tüm oyuncuların gerçekten ciddi taktikler geliştirmeye ve en çok hasarı nasıl vereceklerini düşünmeye gereksinimleri olacak. Tabii bu durumda da başrol yine bizim emektar savaşçıların !

Hazır yeni dövüş sistemi demişken önemli bir yeri olan fırsat ataklarını (Attacks of opportunity bu kadar çevrilir işte!) da açıklamadan geçmeyelim. Bu yeni kural, tamamen gerçekçiliği sağlamak üzere getirilmiş. Mantığı şu : Siz eğer kendinizi savunmasız bırakacak herhangi bir harekette bulunursanız, rakibe saldırı fırsatı vermiş olursunuz. Misal : Rakip grubun büyücüsünün bir yaramazlık yaptığını sezdiniz ve safları yardırarak üzerine doğru atıldınız. Eski kurallara göre initiative (öncelik sırası) zarı atılır ve her oyuncu hamlesini belirtirdi. Ama bu durumda rakibin arasına dalarken yalnızca hedefe yönlendiğiniz için büyücüyü koruyan her karaktere otomatik olarak size saldırma hakkı doğuyor. Bu tür ataklar herhangi bir bonus ya da penaltı almıyor, normal bir atak gibi yapılıyorlar.

Araya bu ufak yeniliği de sıkıştırdıktan sonra devam edelim. Savaşçılar yine AC ve vuruş gücündeki üstünlüklerini koruyorlar. Ancak artık en fazla yaşam enerjisini yeni sınıf "Barbarian" kapmış durumda. Atak bonuslarında ranger'lar ve barbarian'lar savaşçılarla eşit konumdalar, ama savaşçılar daha fazla feat alarak açıklarını kapatıyorlar.





Çalmak Her Şey Değildir

"Hırsız" sözcüğünün eski kesinliğini yitirmesinin nedeni ise bundan böyle "thief" kelimesi yerine "rogue" kelimesinin kullanılacak olması. Gerçekten de pek çok AD&D hırsızının olayının yalnızca çalmak değil, casusluk, cambazlık ya da öncülük olduğunu biliriz. Ama isim "hırsız" olunca insanlar kendilerini bir şeyler çalmak zorunda hissediyorlardı. Kim yapmışsa katılıyorum, "rogue" kelimesi bu karakter sınıfını daha iyi ifade ediyor.

Savaşçıların daha çok feat alması gibi, hırsızlar da (rogue için tam bir çeviri bulana dek hırsız demeye devam edeceğim) daha çok skill almalarıyla diğer sınıflardan ayrılıyorlar. Zaten hırsızların en çok skill'e sahip olmaları çok normal, çünkü eskiden kendiliğinden sahip oldukları saklanma, sessiz yürüme, dinleme gibi yetenekleri "satın almak" zorundalar. Aynı zamanda tahmin edeceğiniz üzere diğer sınıflar da (biraz daha tuzlu da olsa) eski hırsız yeteneklerine sahip olabilecekler. "O zaman ben istediğim sınıfı seçerim, iki üç de özellik de aldım mı, en kral hırsızdan sağlam olurum." diyorsanız hesaba katmadığınız bir nokta var demektir. O da "gizli saldırılar". Eski "backstab" yeteneğinin elden geçirilmiş versiyonu olan "gizli saldırılar" hırsızlara büyük bir avantaj sağlayacak. Backstab'in aksine daha sık ve daha kolay kullanılabilecek bir özellik, dikkate alın! Hırsızların olay yerinden çabucak sıvışabilme yetenekleri de göz ardı edilmemiş. Eğer korunma zarını(saving throw demeye çalışıyorum!) tutturursa, hırsız alan etkili büyülerden ya da ejderin nefesi gibi masif hasar verebilecek etkilerden kurtulabiliyor.



Mağaranın çıkışı

Bu 3rd Edition da amma yerimizi aldı hani, hayır anlatmayayım, gelince nasıl olsa görürüz diyorum, ama kendimi tutamıyorum ki... White Wolf'n yeni oyunu "Hunter : The Reckoning" ve diğer yeni ek kitaplardan falan bahsedecektik. Galiba D&D'ye fazla torpil yapıyoruz. White Wolf'un da ne gibi güzellikleri bünyesinde barındırdığını duyurma vakti geldi de geçiyor. Gerçekten de öyle müthiş bir dünya ki, tanışmayanlara şu vakte kadar doğru dürüst anlatmamış olduğum için vicdan azabı duyuyorum.



Bu arada uzun, ama gerçekten çok uzun bir süredir oyun oynayamıyordum (Ah Doruk, gittin Ankara'lara, kaldık böyle!), en sonunda kısa süreli bir oyun çevirme fırsatımız oldu. Yalnız tüm grup elemanlarından yaptığım düşüncesizliklerin doğurduğu kötü sonuçlar için buradan özür dilerim (Ben ne biliim o düğmeye basınca o kadar adamın odaya doluşacağını!!) Neyse, gruptaki herkes hala tek parça. Oyun için Uğur, sana çok çok teşekkürler.

İlgi gösterip mektup yazan, ancak benim araya giren vizeler ve geçici bir çözüm bulmama rağmen kökten halledemediğim internet sorunları yüzünden yanıt veremediğim, çok mahçup olduğum tüm dostlara teşekkürler ve iki katı özürler. Anlayış ve sabırları ve sabahlarken yardımları için Cem'e, Tuğbek'e ve Cem'in kahve makinesine sevgi ve saygılar. Yetiştiremediğimiz yazılar yüzünden kahrımızı çeken Didem'e üç misli özürler, çok çok hürmetler. Bir de bu maceradaki yardımlarından dolayı sevgili dostumuz Red Kit'e teşekkürler. Red, nereye gittin Reed ?!!!!

Batu & Gökhan

Para biriktirip sevdikleri kızlarla evlenmeyi umuyorlar ama iki katı başlık parası ödeme sorunuyla karşı karşıyalar.

İki ayaklı bir buldozerin öyküsü:

MADDOG



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Mankind
10Six
Allegiance

Biliyoruz ki, hepiniz Maddog'un gerçek ismini merak ediyorsunuz. Hatta aranızdan bazılarınız maillerinde Maddog'un ben olduğumu iddia ediyorlar. Ancak yanıldığınızı söylemeliyim. Ne ben Maddog'um ne de Maddog ben. Bu öyküde Maddog'la ilgili birkaç bilinmeyeni açıklamya çalışacağız ama kimse bu adamın gerçek adını vermemizi beklemesin lütfen. Biz onu gizemiyle seviyoruz.



Maddog sert çocukların takıldığı bir ortamda yetişmiştir. Ve geldiği dünya onu sert olmaya itmektedir. Ruhunda bir kelebeğin çiçek yaprağına konarkenki hassasiyeti barındırsa da, o hassaslığını kimseye göstermek niyetinde olmayan bir adamdır.



Ancak onun da sert çocukluktan ayrılıp, biraz daha insancıl olduğu anlar vardır ki söz konusu anlar manitasının yanında olduğu zaman dilimlerine tekabül etmektedir. Üstelik, her şeyden çok sevdiği manitası ile pek bir uyuşmaktadırlar ve hanım kızımız da şeker mi şeker, güzel mi güzel, elinden her iş gelen hamarat mı hamarat nadide bir gül yaprağı gibidir. Bu ikisi her fırsatta birlikte olmakta ve beraber atraksiyonlar çevirmekten, hayatı paylaşmaktan zevk almaktadırlar.



Elbette Maddog gibi bir adamın elbette sevenleri olduğu kadar düşmanları da vardır. Ve bu mel-unlar Maddog'u nereden yaralayacaklarını çoktan bulmuşlardır.



Bir gece ansızın, ıssız bir sokakta Maddog'un düşmanları tarafından kıstırılan yenge sıkı bir sopa yer ancak o da birkaç hergeleyi hastanelik etmeyi başarır. Elbette bu durum Maddog'un sinirlerini gevşetmek için yeterli olmaz. Çünkü herşeyden çok değer verdiği biricik manitasının vücudunda kırılmadık tek bir kemik kalmamıştır.



Maddog ilk sinir krizini hastanedeki doktorları döverek atlattıktan sonra eline sopayı kaptığı gibi delil toplamak ve iz sürmek için olay mahalline damlar.





Ormanda Maddog'un sinirli hali için ne derler bilinmez ama bu sokaklarda sinirli Maddog'a istediğini vermemenin ne demek olduğu çok iyi bilinir ve kahramanımız da yavaş yavaş bir iz bulmaya başlamıştır. Açıkçası yengeyi dövenleri biz de merak ediyoruz. Buyrun olayı takip edelim.

Issız bir sokakta kıstırdığı Şişko Recep konuşmamak da direnir çünkü eğer bilgiyi sızdıranın kendisi olduğu anlaşılırsa, bu alemlerde adet olduğu üzere bundan sonra kafasını boynunda değil elinde taşıması gerekecektir.

Elbette gereken bilgiyi aldıktan sonra Maddog'u durdurmak imkansızdır. Netekim, o gece yengeyi döven şerrreefsizlerden biri de gereken cezayı aldıktan sonra bülbül gibi ötecek ve onları yengenin üzerine salan has şerrrreffsizin yerini fısıldıyacaktır. Aslında dayak yemeden de konuşmaya hazırdır adam ama ister konuşsun ister konuşmasın dayak yiyeceğini o da bilmektedir.

Jön İsmail'in klübünü basan Maddog, buradaki kumar makinelerini kırar döker, İsmail'in müşterilerini de bir güzel pataklar. Zarar çok büyüktür. Kendi çöplüğünün bile güvenliğini sağlayamayan İsmail hem prestijinden hem de haraç ve kumar gelirlerinden olmuştur artık. Maddog'un çaktığı kibrit, ucu gaz bidonuna giden fitilin üzerine bir kere düşmüştür. Kimse dedikoduları durduramayacaktır. Ama esas sorun Jön İsmail'in bu durum kaşısında vereceği tepkiyle başlayacaktır çünkü İsmail'in bu durumu hiç de sakinlikle karşılamayacağı kesindir.



Vee, Jön İsmail, arka odada manitasıyla yiyişirken ortaya çıkan bu duruma el koyma vaktinin geldiğini düşünmektedir. Bir Jhon Woo filminin aksiyon sahnelerini aratmayacak şekilde girer olaya...

Ancak Jön İsmail'in hesaba katmadığı şey kendisinin bir jön olmasına karşılık karşısındakinin bir dublör olmadığıdır. Maddog ise , neden Mad sıfatını aldığını küçük bir demonstrasyon ile anlatmak niyetindedir Jön İsmail'e ve ancak çılgın birinin yapacağı bir şey yaparak, paltosunun cebinde taşıdığı minyatür aleti çıkartır dışarı.

Son: Evet, işte o Maddog'dur. Aranızda hala bilmeyen varsa öğrenme vakti gelmiştir.

Bütün dergi başına kaldı. Allah'tan Dido var da işleri hafifleştiriyor.

Ben bir sıra dışıyım

Koyun sürüsüne dahil olmak istemiyorum, kimsenin dinlemediklerini dinliyor, sevmediklerini seviyorum.

Bu ay bahar yorgunuyum arkadaşlar, insanı ruhsal çöküntüye iten ve her türlü hastalığın kol gezdiği bu bahar aylarını sevmiyorum. Tekrar güneşi gören tüm canlılar gibi insanlar da bahar gelince kendilerini doğanın sıcak kollarına atmaya pek hevesli oluyorlar, bu da yetmiyor, aşık oluyorlar, işlerini aksatıyorlar, eve ekmek ve tuz götürmeyi unutuyorlar, başka yaşam biçimleri denemeye kalkıyorlar... bense sadece yoruluyorum bu havalardan, sıcaktan uyuşan ruhumu canlandırmak için tekrar kışın gelmesini bekliyorum.

Bütün bu yorgunluğun altında yatan bır şey de baharın sadece fikir olarak bile çok yorucu olması. Bazı davranış biçimlerinin bir yerden sonra içimizden geldiği için değil, öyle olması gerektiği için, gelenekselleştiği için varolması sinir bozucu. Yani birileri baharı doğanın ve insanın yeniden canlanışı olarak ilan ettiği için kendimi çok enerjik ve mutlu, hatta yeniden doğmuş gibi hafif hissetmek mecburiyeti yoruyor beni. Tıpkı gelecek zamanda dünya nasıl bir yer olacak diye düşündüğünüzde kafanızda canlanan görüntünün aslında izlediğiniz filmlerde ve oynadığınız oyunlarda gördüğünüz kurguya çok benzemesi gibi bu. Ya da sizden elinize bir kağıt kalem alıp uzaylıların neye benzediğini çizmenizi istediklerinde ortaya çıkan şeyin size ait olmaması gibi. Sonuç olarak aslında hayal gücünüz bile birileri tarafından isteyerek ya da istemeyerek yönlendiriliyor ve kontrol edemeyeceğiniz bir şekilde biçimleniyor. Şimdi; konumuz oyunlarda işlenen ve bir süredir gözüme daha da fazla batmaya başlayan melekler ve şeytanlar ve cennet ve cehennem ve sadece kafamıza sığabilen ve hayata ancak uyarlamalarla yansıyabilen şeyler. Elbette yaratılan oyunların çoğundaki melek ve şeytan tiplemeleri kaynakları kutsal kitaplarda bulunabilecek bazı tanımlara ve varsayımlara dayanıyor. Dolayısıyla farklı oyunlarda karşımıza çıkan bu tipler en azından öne çıkan özellikleriyle birbirlerine benziyorlar. Sözgelimi; şeytan deyince aklımıza gelen uzun kuyruğu ve elinde tuttuğu çatal asası ya da iyi meleklerin başları üzerindeki hale, beyaz kanatlar... Ama bir de yüzyıllarca üst üste biriken ve sadece şeytan ya da melek temasına uygun olduğu için birinin kafasından attığı, yani sadece onun hayal gücü tarafından üretilen bazı özellikler de ekleniyor kafamızdaki imgelere. İyi ve kötü diye kolay iki kavrama sığan bir yaklaşımla melekler ve şeytanlar üretiyor oyunlar, kitaplar, filmler ve tabii kafalarımız.

İnanamayacaksınız Ama Sadede geliyoruz

Messiah'ı oynadınız mı bilmiyorum ama aklıma ilk gelen örnek bu oyun. Orada Tanrı tarafından dünyaya düzeni tekrar sağlamak için gönderilen bir meleksiniz ve şeytana karşı savaşıyorsunuz. Tabii oyunun en başından itibaren kutuplar belli; siz iyisiniz, diğerleri kötü. Bir melek olarak oyun boyunca "iyi niyetli" cinayetler işleyip duruyorsunuz. İyinin tanımına sığmayan bir vahşet içinde boyuna kan döküyorsunuz. Ama oyunu oynarken "yahu ben bir meleklim, nasıl yapıyorum bunları" demek gelmiyor aklınıza. Çünkü baştan kabul ettiğiniz bir şey var; siz iyisiniz. Halbuki karşısında savaştığınız şeyden (kötülük) bir farkınız olmadığını görmek o kadar da zor değil. İşin garibi oyunu sız kazanıyorsunuz; bunun anlamı kötüleri ezecek kadar kötü olduğunuz değil mi? Oyunlarda bir iki güzel istisna dışında daima iyiyi oynamak ve bu arada hiç de iyi olmayan yöntemlerle zafere ulaşmak da yordu beni. Bana dayatılan "güzel bahar" gibi "iyi insan" tanımını da sevmiyorum. Kötünün kendini inkar etmeden çıkıp kötülüğünü yapması en azından daha dürüst görünüyor gözüme. Hiç olmazsa kötünün kahkahasının bile kendine has bir tarzı olduğunu görmek ilginç. Tıpkı Dungeon Keeper'daki gibi. O oyun, Might & Magic gibi zindanları gezip ev sahiplerini öldürdüğünüz oyunların karşı tezi gibiydi. Basbayağı eviniz, sizin yaşam alanınız olan bir yerde kendi düzeninizi kuruyor, savunmanızı sağlıyor sonra da ziyaretçilerinize sizce hak ettikleri cezayı veriyordunuz. Oyun "evil is good" sloganıyla satışa çıkmıştı yanlış hatırlamıyorsam. Yani kötülüğün iyi olduğunu söylüyordu. Halbuki bence o oyunda sizi "kötü" yapan şey sadece diğer oyunlardaki kötünün temsilcisi olmanızdı. Dungeon Keeper'ın felsefesini hep takdir etmişimdir, "kötü iyidir" fikriyle bir tanımı, bir geleneği sorgulamayı denediği için. DK2'yi oynadığım zamanlarda karşısına koyduğum oyun M&M VIII'di. Bugünlerde Messiah'ı oynarken karşısına koyabileceğim bir oyun bulamamaksa biraz canımı sıkıyor. Kim bilir bir dahaki iyi-kötü kıyasımızı belki de Dungeon Keeper 3'e saklamalıyız, eğer öyle bir şey olacaksa tabii.

Serpil Ulutürk





Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Messiah
Counter Strike
F18 Hornet

Serpil Ulutürk yine bunalımdan bunalıma koşturmakta, hayatın anlamını aradığı oyunlarda cevap bulamamanın yarattığı hayal kırıklığı ile eline geçen herşeyi sorgulamaktadır.

Yeni dünyanın kapısında

Geçen gün eski bir dostumu gördüm. O beni görmedi... oynuyordu.


Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

Everquest

Counter Strike

Bu ayki kapak konumuz online oyunlara ilgi gösterebilmem için yeni bir fırsat verdi. Üzerime düşen görev daha çok Everquest ve Asheron's Call'du. Yani binlerce insanla birlikte tehlikelerle dolu bir dünyada maceraya atılmak.

Bu iki oyunda da yeniyim. Karakterlerim henüz güçsüz ve başkalarının yardımına muhtaç. Öyle kafama esen yere gidip büyük yaratıkları dünyadan temizlemeden önce birilerinin kuyruğunda dolaşmak ve alıştırma olsun diye tavşan avıyla yetinmem gerekiyor. Sanırım bu online FRP'lere yeni başlayanlar için can sıkıcıdır. Ama ben alışığım. Bundan üç sene önce ilk defa bir online FRP oynadığımda bunu fazlasıyla yaşamıştım.

İlk oynadığım online oyun Two Towers isimli bir MUD idi. MUD'lar text bazlı online FRP'ler. Yani şu Commodore dönemlerine kadar uzanan text bazlı adventure'lara çok benziyorlar. Ama günümüzün MUD'ları o eski oyunlardan çok daha gelişmiş. Aynı anda yüzlerce kişi bağlanabiliyor ve göremeseniz de aklınıza gelebilecek hemen her şeyi yapabiliyorsunuz. Ama grafik arabirim olmadığından oyuna alışmak, komutları ezberlemek çok zor. Üstelik oyun tasarlanırken çok az help dosyası bulundurmaya dikkat etmişler. Dikkat etmişler diyorum, çünkü yardım dosyalarını kaldırarak insanları yardım etmeye veya yardım istemeye mahkum etmişler. Bu yüzden ben de yardım aramıştım.

Orta dünyanın kahramanları

O zamanlar elimden tutup cümlelerinin arasına binlerce yaratık gizlenmiş bu siyah beyaz evrende ilk günlerimi güvenle geçirmemi sağlayan bir bayan vardı. 20'li yaşlarında, uzun boylu, zırhının üzerindeki beyaz pelerinine bal rengi saçları dökülen bir şövalye. Onunla tanıştığımızda beni kendi hocasına götürmüştü. Çok az ama bilgece konuşan biraz yaşlıca başka bir bayan. Onların birliğine katılmak istediğimi söylemiştim. Ama onlar bunun için hazır olmadığımı hazır olduğumda seve seve kabul edeceklerini söylemişlerdi. Pek çok kez başımı beladan kurtardılar. Sık sık onlarla dolaşmama izin verdiler. Tabii onlar orc sürülerini önlerine katıp katliamlar yaparken bana düşen sadece uzaktan izlemek oluyordu. Ya da onların işlerini bitirmelerini beklerken sincap, kuş gibi ufak şeylerin peşinde koşuyordum ben de.

Ama hiçbir zaman onlardan biri olamadım. Çünkü istedikleri seviyeye ulaşamadan sıkıldım. Sıkıldım çünkü her şey tekdüzeydi. Oyundaki pek çok kişinin tek uğraşı öldürmek, para kazanmak, level atlamak, daha fazla öldürmek, daha fazla para kazanmak ve daha fazla level atlamaktan ibaretti. Yani Might&Magic oynamak gibi salakça bir şey. Daha aklı başında olanlarsa çok fazla kendilerini kaptırmışlardı. Benim tatlı kahraman şövalyelerim gibi. Sonuçta oyunu bir hırs tuzağı olarak algılamasalar da tam bir şövalye olarak oynamak oldukça sıkıcıydı. Dar bir çevre ile kötü yaratık avından başka pek bir şey yapmıyorlardı. O zaman bu çok garibime gitmişti. Yani orada var olma amacı sadece savaşmak olan bir insan bundan nereye kadar zevk alabilirdi ki. Level atlamanın hazzından başka ne olabilir? Gerçi bu mantık dışında insanlar da buldum orada. En azından boş zamanlarında yeni büyüler keşfetmek için bir araya gelip tartışan birbirlerine yeni büyülerini gösteren bir grup. Ama onlar da yeni büyüleri yapabilecek güç için sürekli kazanmak zorundaydılar.

Sonunda kendime farklı bir yol çizdim. Sincap ve kuşları kendi haline bırakıp experience ve para peşinde koşmayı bıraktım. Orta dünyayı boydan boya dolaşıp türküsünü söyleyen bir gezgin olmaya karar verdim. Aslında bir ara sürekli online olmak ve olan biten bütün olayları kaydedip bunlardan şarkılar üretmeyi bile düşündüm. Ama ne kadar uğraştıysam da çok fazla önemli olayla karşılaşamıyordum. Karşılaştığım en büyük olay o gün için en güçlü savaşçı olan Mithala'nın 200. doğum günü kutlamasıydı. Gerçi oyun içinde dev sofralar veya şölenler hazırlama şansı yoktu ama bu kahraman savaşçının geçtiği her yerde insanların deliler gibi "Yaşa Mithala" diye bağırması bile fazlasıyla heyecan vericiydi.

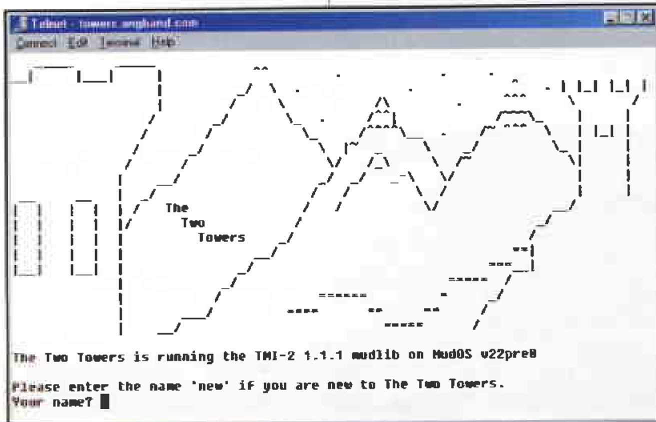
Sheriff'lerin yüz karası

O zamanlar çok iyi dostum olan biri daha vardı. İsmini hatırlayamıyorum ama bir sheriff idi. Çok iyi hatırlıyorum, bir gün onunla konuşurken yanımıza Mithala gelmişti. Arkadaşıma bir ihtiyacın var mı diye sormuştu. O da "Birkaç parça altın fena olmaz hani" demişti. (Experience'ları level'a çevirmek için altın kullanıldığından). Mithala cömertçe 250 altın çıkarıp vermişti arkadaşıma. Mithala gittikten sonra bana dönüp aldığı 250 altının 100'ünü verdi. Benim gibi bir çömez için çok büyük bir paraydı. Kendime bir çift ayakkabı, bir uzun kılıç, zırh, çok iyi bir hançer vs. bir sürü şey almıştım.

Sonra yine bu anlattığım Sheriff arkadaş beni bir gün gizli guild'lerine götürmüştü. Orada bir sandığın içinde duran rozetlerden birini almamı söyledi. Aslında bu Sheriff'lerin kendi aralarında konuşmaları için yapılmış büyülü bir armaydı. Sonra kendi armasından diğer Sheriff'lere seslenip bana merhaba demelerini istedi. Orta dünya üzerindeki her şerifin bana "Selam Gesualdo, aramıza hoş geldin" dediğini hatırlıyorum. Gerçekten harika bir duyguydu. Gerçi hiçbir zaman gerçek bir Sheriff olamadım. En azından hiç suçlu yakalayamadım. Sonunda bir çalgıcı oldum. Ama benden 10 level büyük olmasına rağmen dostluğumu kabul eden o tatlı insanı da unutmadım.

Geçenlerde sabaha kadar bir Asheron bir Everquest oynarken geldi tüm bunlar aklıma tekrar. Two Tower's a gidip yeni bir Gesualdo yarattım ve eski dostlarımı aradım. Sonunda kahraman kadın şövalyemi buldum. Yaşı 600'ü geçmişti ama yüzünden yaşını anlamak imkansızdı. Hatları sertleşmişti ve karşısındaki insana korkuyla karışık bir saygı ve hayranlık veriyordu. Saçları hala bal rengiydi ve beyaz bir pelerin hala omuzlarını süslüyordu. Ama paha biçilmez silahlar ve zırhlar kuşanmıştı. Artık isminin yanında Angelic yazıyordu. Onu görünce bir an ne diyeceğimi bilemedim. Öylece durup ona uzun uzun baktım. Sonra hızla uzaklaştı yanımdan. Yakalayamayacağımı çok iyi bildiğimden peşinden gitmedim. Beni tanımamıştı... o an oynuyordu. Arda'nın kraliçesiydi artık.

Tuğbek Ölek, Asheron's Call'da karakter geliştirip onbinlerce Dolara satma planları yapıyor. Bu konuda uluslar arası bağlantılar bile kurdu.



POSTA KUTUSU



Merhaba Arkadaşlar,
Bu ay Sinan askerde olduğu için Posta Kutusu'nu yapmak bize kaldı. Aslında sizlere ben cevap yazacaktım ama bu ay köşemde Mad Dog hakkında bir şeyler karaladığım için cevap hakkı olarak da Mad Dog'a posta kutusunu vermeyi uygun gördük (Demokratikiz). Neyse, bakalım neler yazacak beyefendimiz. Ben de sizler kadar merakla bekliyorum...

Cem Şancı

Slm;

Oyunlardan konuşmayacağım. Ben 14 yaşındayım. Zamanım okulda geçiyor. Onun için dağlara çıkamıyor, martılarla konuşamıyorum. Multiplay olayına giremiyorum. Halflife calışmıyor. Internet Cafe yapamıyorum, zaman yok. Şimdi nereden çıkartayım hıncımı? Yaşama nerden bakayım? Bana yardım et. Dergiyi her ay aldığımı söylemeyecem ister yayınla ister yayınlama ama, lütfen cevap ver.

Didem Çetinsoy

LEVEL El Cevap:

Aslında bu sayıda mektuplara Cem efendi cevap verecekti ama, herif roman yazar gibi yazıyor. Bu yüzden zorla elinden aldım köşeyi, iyi de ettim gibime geliyor. Neyse, bak şimdi Didem, sana naçizane bir öneride bulunacağım, belki işine yarar. Madem oyuna ayıracak fazla zamanın yok, bilgisayarın başına geçemiyorsun, o zaman sen de diğer "bilgisayarını" kullan. Hangisi mi? Tabii ki kafanı! Oyunlar, kitaplar, filmler... sonuçta başkalarının hayallerinin ürünüdür, madem ki onlara zaman ayıramıyorsun, o zaman yapabileceğin en iyi şey kendi hayallerini kurmaktır, üstelik bu iş için ayrıca zaman ayırman gerekmez. Üstelik bazen hayal kurarken gerçek dünyadaki sorunlarına çözüm bile bulabiliyorsun. Elindeki en güçlü silahın hayal gücün olduğunu unutma sakın, onu kaybedersen çoğu "yetişkin" gibi odun kafalı, anlayışsız, sevgisiz, ikiyüzlü bir yaratık haline dönüşürsün, inan bana bu ölmekten bile kötüdür. Yani en azından ben öyle düşünüyorum, heh heh heh...



Sevgili Sinan,

Merhaba. Sana bir soru sormak istiyorum. Uzun olduğu için mektupla göndermedim.

1-Arkadaşım ve ben bir box oyun almak istiyoruz. Ama bir türlü oyunun kimde kalacağına karar veremedik. Box oyunu biz kendimiz kopyalasak yine içine crack veya benzer bir şey koymalı mıyız? Yoksa kopyada orijinal gibi olur mu?

2-Birkaç sayı önceki dergideki Hilekar bölümünde Swat 3 ve Delta Force 2 de hile için konsolu açmak gerekir demiş ve shift + # veya shift + ~ işareti demiştiniz. (# işareti 3 ~ işareti ü harfi). Ama bu işaretler işe yaramıyor. Bana tam olarak o işareti ve yerini, Türkçe klavyede hangi tuş olduğunu çoook çook açık olarak anlatır mısın? Yoksa delireceğim. Peki her versiyonda çalışır mı?

Beni bu konularda aydınlatırsan benim gibi küçük bir yaratığı çok mutlu edersin.

Sana ve bütün LEVEL çalışanlarına başarılar diler, böyle bir dergi yayınladığınız için teşekkür ederim.

Mehmet Emin

LEVEL El Cevap:

Sevgili Küçük Minik Yaratık,

Sinan ağabeyin şu aralar Amasya'da bir yerlerde "Yaylalar Yaylalar" adlı besteyi icra etmekle meşgul, ama arkadaş kısa dönem askerlik çekti, yani 6-7 aya kadar kafamızı ütülemek için dönmüş olacak. Bu arada, "SINAAAAN, HADİ OLM ÇABUK BİTİR YAAA, BAK SOLDIER OF FORTUNE GELDİİİ..." Nihahahaha... Neyse, gelelim sorularına...

1- Bak şimdi, bundan kolay ne var? Oyun bir hafta birinizde, diğer hafta öbürünüzde kalsın. Bir CD'yi paylaşırken bari bu kadar sorun yaşamayın be yavrum, sonuçta dostluğunuzdan önemli mi? Kopya olayına gelince, tek bir şey diyeceğim: HİÇBİR ŞEYİN KOPYASI ASLA GERÇEĞİ GİBİ OLAMAZZZZZZ!!!!... Anlaştık mı? Kopyanın her türü sakat ve suçtur... Bu konuda tüm diyeceğim



de budur...

2-Bak şimdi, o tuşun tam yerini tarif edeceğim bildiğim kadarıyla, iyi dinle. Klavyeyi karşına al, sol üst köşeye bak. Orada ESC tuşunun altında ve "1" tuşunun solunda duran tuşu görüyor musun? İşte o olmalı, ancak bazen oyunlarda komut satırı "T" ya da "TAB" tuşuna basılarak da açılabilir, oyununa bağlı.



Merhaba Sinan, nasılsın:)

Derginizi yaklaşık iki senedir alıyorum müthiş ilerleme kaydettiniz. Diğer

dergilerden bence oldukça ilerdesiniz. Ayrıca Mayıs ayının Level'ını iple

çekiyorum (çünkü mad dog kim açıklıyorsunuz).

Her neyse fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum:

1-Her bilgisayarı açışımda şöyle bir şeyle karşı karşıya kalıyorum.

c:/Windows/system/memctl 32.DLL dosyası bozuk görünüyor tekrar deneyin ya da

yeniden yükleyin diyor. bu size ne olabilir? Lütfen bir çare!

2-Bir diğer sorum da icq'um açılmıyor çift tıkladığımda icq amblemi ve

loading yazdığı anda yok oluyor ve çiçek falan gözükmüyor. Acaba 1. sorudaki

sorunla bir ilişkisi olabilir mi? Lütfen çözümünü yazar mısın?

3-Bu pek sorun sayılmaz ama Türkçe mp3 bulunan bir site var mı? (Adam

gibi):)))

Sorularım bu kadar, cevap ve çözüm gönderirsen çok sevinirim. Benim tarafımdan da bütün Level çalışanlarına da selam söyle.)) Şimdilik byessssss.

Serhat



LEVEL El Cevap:

Merhaba Serhat,

Dediğim gibi Sinan şu aralar kendini beden eğitimine vermiş durumda, hatta ben mektupları cevaplarken taaa Amasya'dan telefon açtı adam, yemek vaktiymiş. Aynen şunları söyledi, "LIII-AAAANNNN, BU İŞ HİÇ RAINBOW SIX OYNAMAYA BENZEMİYO, EĞİTİMDE AĞZIMA ETTİLERRR, İMDAAAATTTT!!!", sonra da hat kesildi, bilemiyorum ama bayılmış felan olabilir, nıhahahahaa.... E tabii o ortamda olmadığına göre Mad Dog kimdir bunu da öğrenmeniz başka bir bahara kalacak... Neyse, işte cevapların neyin aşağıda, oku ve mesud ol:

1- Bence senin yapacağın en iyi şey önemli dosyalarının yedeklerini almak, sonra da sabit diskini güzelce formatlayıp Windows'u yeniden kurmak. Çünkü bu meret bir kere bozuldu mu bir daha kolay kolay iflah olmuyor, hem belli aralıklarla sistemi yeniden kurmak yararlıdır.

2- Dediğim gibi, Windows'u yeniden kur sen, sonra da ICQ ve diğer programları tabii..."GIVE YOURSELF TO WINDOWS LUKE..."

3- Şahsen Türkçe müzik pek dinlemem, dinlediğim eserlerin de kasetleri zaten bende vardır, (Dede Efendi ya da Moğollar gibi) o yüzden sana bir site adı veremeyeceğim. Hele yerli Pop felan dinliyorsan bu soruyu hiç sorulmamış sayıyorum, ve de saygılarımı sunuyorum...

Merhabalar,

Ben nisan sayınızı aldım final fantasy çözümü için. Fakat ne yazık ki bir işe

yaramadı. Şu seed ship'in eda's house'ın karşısındaki ada da olduğunu

yazmışsınız fakat adayı o kadar taramama rağmen bu gemiyi bulamadım. 1.5 aydır

bu gemiyi arıyorum ve artık gerçekten oyundan soğumaya bayladım eğer mümkünse

daha ayrıntılı bir açıklamayı yollarsan gerçekten çok sevineceğim.

Acaba dediğiniz adanın yeri tam olarak neresi çünkü, harita gerçekten çok

karışık.

Bir de counter strike oynadığınızı duydum ben de çok büyük bir fanıyım cs'nin.

Mümkünse nick'inizi söyleyebilecek misiniz? Maksat tanışmak yani hehehei.

İnşallah bir cevap yollarsın çünkü, elim kolum bağlı şu an. Şimdiden çok

teşekkür ederim ve cevabı dört gözle bekliyorum.

Saygılarımla
Sertan Antikacı

LEVEL El Cevap:

Selamlar Antikacı kardeş,

Dergide manyakça bir tutkuyla Final Fantasy oynayan bildi-



ğım tek eleman vardı, Sinan, o da senin şansına şu an başka bir yerde, başka işlerle uğraşıyor. (O şimdi Marine) Ben ve Cem PC versiyonuna koydukları midi müzikleri duyar duymaz oyundan iğrendik. Tuğbek zaten ekran kartlarıyla felan uğraşırken cıvatalarını sıyırdı, gördüğü herkese "Maraba GeFooooorce!" diye haykırıyor. O yüzden bu sorun cevap bulamadan solup karanlığa karışacak gibi görünüyor.

Counter-Strike olayına gelince, dergide yeterli çoğunluk sağlandığı zamanlarda genelde birbirimizin beynini LAN üzerinde dağıtmakla meşgul oluyoruz, dış dünyaya açıldığımız zamanlar çok nadir. O yüzden nick'imizi bilmek sana pek fayda sağlamaz... Hrah hrah hırh hırh... ([LVL] buraya adımızı koy-Cembo)

Selam,

Ben Level dergisinin abonesiyim. Derginiz çok güzel hep böyle devam etmenizi diliyorum. Benim sana bir sorum var. Ben Edirne'nin Uzunköprü ilçesinde otruyorum. Burada orijinal oyun bulamıyorum ve kopya oyun almak zorunda kalıyorum. Geçen hafta Quake 3 oyununu aldım fakat netten oynayamıyorum. Netten oynamak için orijinalini mi almalıyım? Ve nereden bulabilirim bana bir telefon numarası verir misin? Lütfen bana bir mail at çok önemli (Lütfen bir an önce cevap yollallllllll)

Atilla

LEVEL El Cevap: Merhaba Atilla,

Maalesef durumun biraz umutsuz görünüyor, tıpkı kopya Quake 3 alan ve Internet üzerinde oynamaya kalkan diğer herkes gibi. Özellikle son zamanlarda piyasaya çıkan Multiplayer ağırlıklı oyunların kopyalanmasını önlemek için oyun yapımcıları bazı önlemler alıyorlar. Bu önlemlerin en önemlisi de her oyunun seri numarasını Internet üzerinden kontrol etmek, eğer kayıtlı bir kullanıcıya ait seri numarasını kullanıyorsanız oyuna katılmanıza izin vermemek. Bunun pek bir çaresi yok, yani mecburen orijinal oyun almanız gerekiyor, ancak ülkemizde çoğu oyunun dağıtımcısı yok, dağıtımcısı olan oyunların büyük bir





kısmı da nedense getirilmiyor. Araştırdık baktık ki Quake 3'ü ülkemizde dağıtma hakkını Ersan Games almış, telefonları da 0-212-290 24 90, ancak oyunu ne zaman getirecekleri belli değil. İstiyorsan bir de sen telefon aç ve sor, bol şans.

Selamlar ederim Sinan Bey evladım,

Ben senin Level'da yazarlığa başladığından beri Level'i alıyorum. Senin askere gitmene baya bi üzüldüm acaba ne zaman askere gideceğini bize söyleyebilir misin? Eğer bir sonraki ayda Level'da yazarsan ne mutlu bize. Sana bir kaç sorum daha var: Acaba askerden gelince de Level'da yazarlığa devam edecek misin? Bir de bir sonraki ayı beklemeden Bizantine'nin son bölümü ile ilgili her hangi bir ipucu verebilir misin? Mesela başlangıçtaki burç taşlarını nasıl

yerleştireceğimi. Veeeee sana bir tavsiyem var sen askerdeyken de sana bir laptop versinler de oradan yazmaya devam et. Lütfen e-mail'imi cevapla...

Level'daki herkese bir bir selamlar.

Hüseyin Savaş.

LEVEL El Cevap: Merhaba Savaşgilin Hüsiin,

Bak sen biraz geç kaldın, Sinan çoktan "Yaylalar" moduna girdi bile, o yüzden mektupları ben yiyorum, pardon cevaplıyorum. Sinan yazarlık olayına gelince, herhalde askerden gelince bir ay falan dinlenir, bana öyle diyordu en son. Ona laptop verip kışlada yazarlık yaptırma önerine gelince, işte bu fikrine kahkahalarla güldüm, hatta yetmedi bir de yerlere yattım gülerken. Nedenini askere gidince anlarsın, bak şimdi gene gözümün önüne geldi de... Nihahahaaa, Sinan tatbikatta bir elinde G-3, bir elinde laptop düşman karargahına sızmaya çalışıyor. Sonra bayrağı dikip ardından da okur mektuplarını derlemek için laptopu açıyor...Puhahahaha.....Aahahahahahaaa....

Selam Cem,

Derginizin yeni şekli çok iyi olmuş. Adventure sevmediğim halde Byzantine'e bayıldım (strateji hastasıyımdır da). Hemen sorularıma geçiyorum;

1- JA2'nin hileleri bende çalışmıyor neden olabilir? (ctrl+iguana yazınca şifrelerin aktif olması lazımmış)

2- JA2'nin geniş açıklamasını strateji ustasında verir misiniz?

3- Anladınız ja2 hastasıyım, bir de poster.

4- Daha ne isteyim?

bye

Murat

LEVEL El Cevap: Sevgili Strateji Ustası Murat,

Verdiğimiz oyunu beğendiğine sevindik, fena oyun değil ama ben şahsen "Full Throttle" dışında pek Adventure oynamadım, nedenini tahmin edersin sanırım. Bu arada isteklerine gelince, senin gibi bir JA2 hasta ve de ustasının poster + strateji istemesi neyse de, hile istemesini yakıştıramadım. Sanırım benimle dalga geçiyorsun değil mi? Seni gidi seniiii....

Selamlar,

Şimdi okulda çok düşünüp taşındım ve de elimde de dergilerin vermiş olduğu

programlar falan filan, karar verdim ve bir web sayfası açmayı düşündüm ama

nasıl yapabileceğim hakkında hiçbir bilgim yok. Onun için sana yani seni

yakın gördüğüm için karar verdim senden biraz veya daha fazla yardım almak

istiyorum. Bana hangi programı ve nasıl olduğunu reklam nasıl alacağımı (özellikle başta Level olabilir) birazcık öğretirsen ne mutlu bana. Ve de dün deprem oldu. Cem'den özür diliyorum (Pardon Cem haksızlık ettim o sen değildin ve de olamazdın onun kim olduğu biz

biliyoruz) diyorum. Cem'e sorar mısın hoca gel şu kızları harcayalım he nedersin

sen eline minigun al bende bazuka haydi düşelim yola. Benim kızlarla alıp veremediğim yok ama olsun oh olsun.



Sakkol, kaç ay askerlik? Sana iyi teskereler dilicem, nasıl kalacan bilgısayarsız. Sorucaklarım şimdilik bu kadar. Dergi çok iyi ama bir tek fikirde olabilir bir yarışma falan düzenleyin konuda bir oyunu verin herkes incelesin en iyi inceleyene ödül falan verin. Tabii sen dicen ki onun için ek bir adam lazım dersin ama olsun. Bir de ben nasıl zommbie@zommbie.com yapabilirim sizinki öyle de kıskandım. hadı seni tutmiyim daha çok mail okursun. hadi hoşçakal

(SAYFAM ÇOK İYİ OLACAK VE DE ÇOK İDDALIYIM YARARLI BİR SAYFA OLACAK)

Tarık Kayıkçı

LEVEL Selam Ey Kayıkçı!

Doğrusu ya "faydalı" bir web sayfası hazırlamak istediğini söyleyen çok kişi çıkmıyor karşıma hergün, millet "Mahir-2" olmak peşinde sanki, ne demek istediğimi anlamışsındır herhalde. Neyse, girmekte olduğun olay buraya sığmayacak kadar geniş, o yüzden sana tavsiyem kitapçıları dolaşıp birkaç sağlam kitap alman, konuyu onlardan araştırman. Ayrıca web üzerinde de konuyla ilgili pek çok materyal bulabilirsin, biraz araman lazım. Cem olayına gelince, o bayanlara atıp tutar ama bi hatun suratına azıcık gülümseyecek olsa hemen sıcak asfalta düşmüş dondurma gibi eriyiverir, rahahahahaaa... O yüzden sen Cem'in lafına pek kulak asma, yoksa hayatının sonuna dek tek tabanca dolaşırsın, tamam mı? Bak bu da sana benden nasihat, hadi bakiim...



Sevgili Cem,

(Cem'e özel sorular hazırladım kimse okumasın)

Nasısın iyisindir işallah. Yazılarını takip ediyorum (kızlarla ilgilileri öselikle (ahh ahh (öbür maile işallah) seni bu ortamdan uzaklaştırabilecek bi demet soru hazırladım buyur sorular:

+Şimdi diablo 2 ne zaman gelir (gün, ay, yıl, ışık yılı, salise...) bizim kopyacı bilgisayarcıya sordum adam Haziran'a bekliyoz kendilerünü deyice topluca dumura uğradık inan ne ara çıkacak (bu arada Diablo'yu da bitirdim (hehehehe övünelim birasıcık).

Bu arada şu Maddog kim? Zavallıyı hayattan bezdirdin walla. bi de şu yim.inizi öldürüp başa geçmene yardım ederim sen yönet bu dergiyi (bişi istemiyom sadece şu Diablo 2'nin oricinali)

Şimdiden saol, yazıların mükemmel herkese dediim gibi yetenek ve kalite hemen belli oluyo.

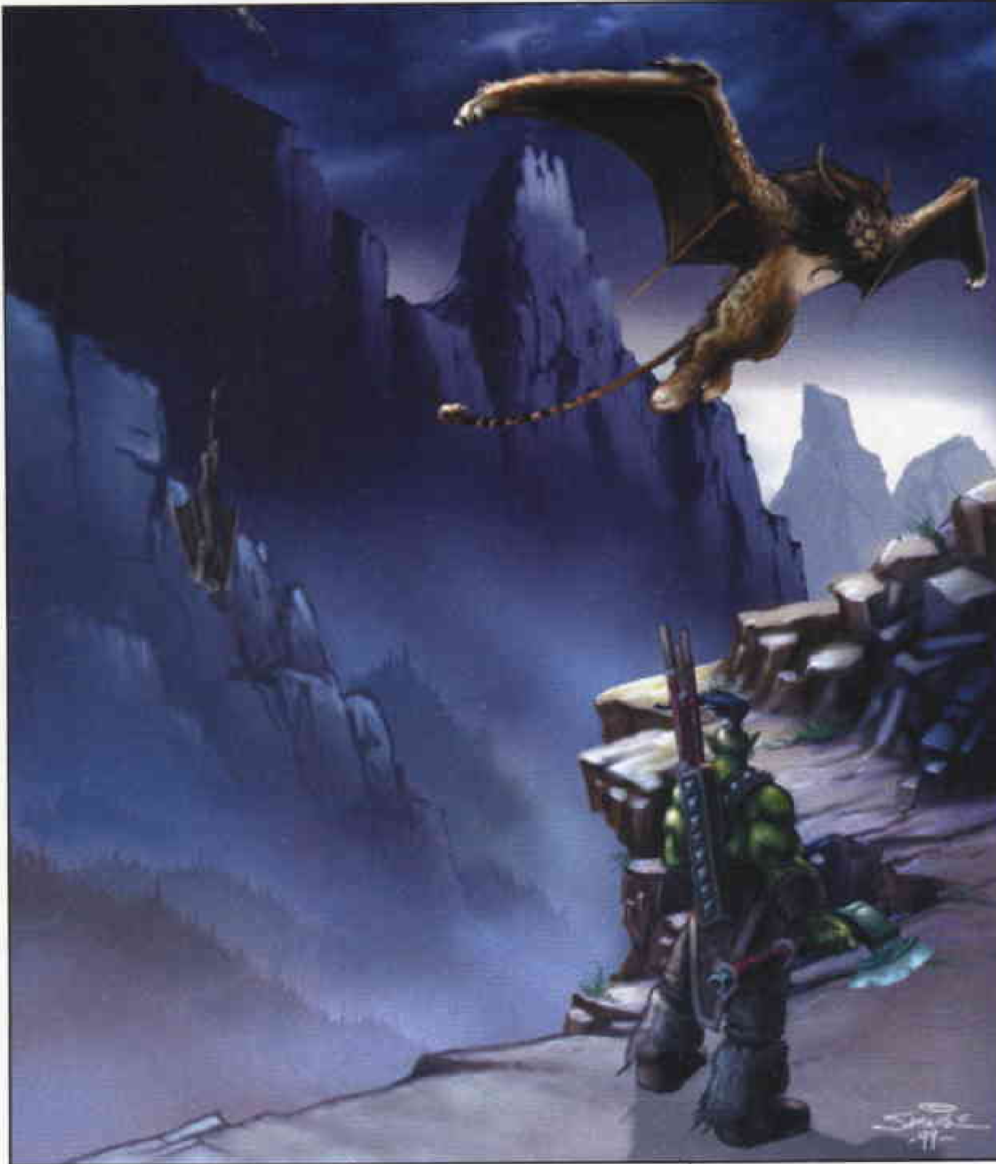
Sencer Kebapçıoglu

LEVEL Bak buraya Sencer Efendi oğlum!

Gördüğün gibi mektubunun futbolla ilgili kısımlarını yardım atlım, çünkü o şeyden nefffffretttttt ederimmmmmmm.....RAAAAAHHHHHHHIIIII....Ayrıca Cem'e doğrudan ve de hiç utanmadan yağlama-yıkama çekmen hiç hoşuma gitmedi, hem de sadece bir Diablo 2 CD'si uğruna! Senin ruhun nerede be adam?! Kişiliğin yok mu?! Karakterin çöpe mi düştü?! Gururunu köpekler mi yedi?! Ama tabii, Cem'e yağ çekmeyi planlarken benimle karşılaşmayı ummuyordun sanırım, nasıl elinde patladı tüm planların ama? NI HA HA HA HAAAI...Hiç gücenme, darılma, böylesine yağdanlık bir mektup yazarak kendin kaşındın...Beni hayatımdan bezdirmeye gelince, gerçekten de Cem'in benimle başa çıkabileceğine inanıyorsan, git kafanı soğuk suya sok derim sana! AHAHAHAHAAA... Bu kadar yeter şimdilik, çekilebilirsin Sencer efendi!...

Sevgili Cem

Sinan'ın askere gittğini yeni öğrendim önemli değil size Sinan abi'ye gönderdiğim maili gönderiyorum: adım Yiğit Doğan derginizin bir üyesiyim dolayısıyla her ay derginizi düzenli olarak takip ediyorum Asıl değinmek istediğim konu ise ocak 2000 sayınızda çıkan ve dikkatimi çeken bir yazınızdı."Maymunluk" had safhada isimli yazınızda yazdığınız ağır eleştirilerdi.Burda bize illaki orjinal oyunları seçmemizi önermiştiniz,beta ve crack kopyaların zararlarını anlatmıştınız Benim problemim ise ben ve tanıdığım her arkadaşım kopya oyun alır ve bu güne kadar hiçbir şikayetlerini duymadım.Kendim de her yerde orjinal oyun görmeme rağmen her zaman kopya oyun alırım.Bu güne kadar elime sadece bir beta oyun geçti o da Worms Armageddon'du asıl önemli olansa bu beta kopyanın sadece setup'ının olmayışıydı onun dışında bütün bölümleri tamdı ve bilgisayarıma en ufak bir zarar bile vermedi.Hala ben kopya oyunlardan vazgeçmem Nedenini soracak olursanız sadece enayiler gidip de birbuçuk ya da iki milyona bir kopya



Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvası
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak için

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünsel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünaldı
kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

Eser Güven
eser@level.com.tr

oyun almak varken gidip de dünya kadar bir paraya "bir" tane orjinal oyun alır.Ayrıca oyun yapımcılarının parsını yemiş olmak bugüne kadar bir parça vicdanımı sızlatmadı,çünkü asla o kadar çok bir para verip de bir oyun almamIAyrıca crack dosyaları yapanlar artık zevzek değil profesyonel olurlar. Neyse yazacaklarım bu kadar başınızı ağrıttıysam özürdilerim görüşmek üzere.Bana mail atarsanız ve bu mektubu gelecek ay derginizde yayınlarsanız sevinirim.E-mail adresim

Yiğit Doğan

LEVEL Sevgili Yiğit,

Bak sen hedefi gene ıskaladın, mektubunu Cem'e yolladın ama benim elime geçti, haliyle cevabını da benden alacaksın. Öncelikle sormak isterim, karanlık bir gecede kuytu bir sokakta kafana bir 44 Magnum dayayıp cüzdanını alsam, sonra da yüzüne kahkahalarla gülüp iki dizine birer mermi sıksam neler hissederdin? Ya da evinin önünden arabanı içinde kız arkadaşınla beraber kaçırsam? Ya da bir gece vakti evine girip seni öldüresiye dövdükten sonra evini tamamen soysam? Bağlantı kuramadın mı? Aslında bunlar etik açıdan bile bile korsan yazılım kullanmakla aynı şey, sen ve senin mantığınla davrananlar suç kavramını bir marifet haline getiriyorsunuz, bir de bununla övünüyorsunuz. Enayi değilim demiştin değil mi? Aslında öylesin, çünkü satın aldığın her oyun dünya çapındaki organize suç örgütlerinin cebine biraz daha fazla para akıtıyor, ve bir gün yukarıda saydığım olaylardan birinin başına gelmesi ihtimalini güçlendiriyor. Korsan kopya işini Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'in organize ettiğini sanacak kadar saf değilsin herhalde? Crack işindekilerin profesyonelliğine gelince, söyle bana, madem o kadar uzmanlar, neden korsan oyunlardan boyuna bir sürü virüs ve hata fışkırıp duruyor? Carmageddon 2'yi kopya alan ve sonuçta Chernobyl virüsü yüzünden anakartları gümleyenler seninle aynı kanıda değildirler sanırım, bu sadece bir örnek. Son olarak, korsan oyunların henüz hiç zararını görmedin değil mi? Sen öyle san, bu aralar herhangi bir bilgisayar mağazasına girersen hiç yeni oyun olmadığını göreceksin, hem de dışarıda haldır haldır süper oyunlar piyasaya çıkarken! Çünkü artık senin "kahraman" ilan ettiğin o "profesyonel" hackerlar işi iyice azıttı, kırdıkları oyunların çoğunu doğrudan Internet üzerinden dağıtıyorlar, hem de tüm müzik, ara sahne ve benzeri şeyleri oyundan söktükten sonra. Şimdi, bu kuşa dönmüş rezil "Crack" oyunları gariban Internet bağlantınla indirip yarım yamalak oynamaya çalışırken kendine şunu sor, gerçekten de bu işten kârlı mı çıkıyorsun? Kusura bakma, ama sandığın kadar akıllı değilsin...

TAM SÜRÜM OYUN

Conflict: Freespace

Uzay Simülasyonlarında çığır açan oyun Freespace'de kendinizi gerçekten BÜYÜK bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Artık fighter'lar fighter, Destroyerler Destroyer, ana gemiler ana gemi gibi. BÜYÜK olması gereken gemiler BÜYÜK, küçük olması gereken gemiler KÜÇÜK ve daha da güzeli oyunun senaryosu ve videoları harika. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağıtalım şu kalabalığı.

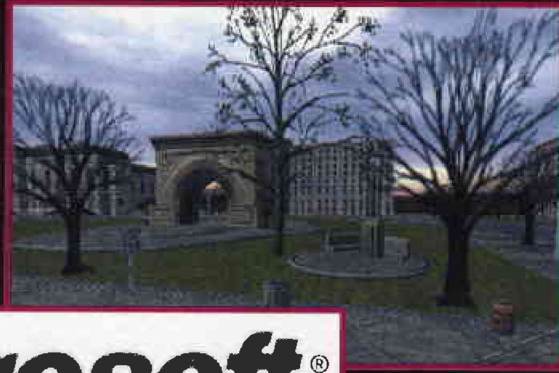


Microsoft Oyunları

Koca bir dev oyun dünyasına girdi farkında mısınız?

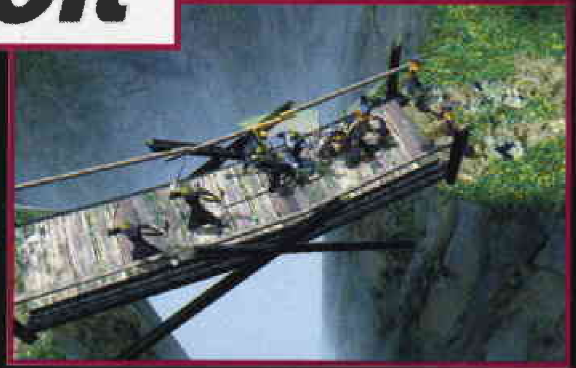
KAPAK KONUSU





Microsoft®





İncelemeler

- Werewolf
- Dai Katana
- Shadow Watch
- Gunship!
- Imperium Galactica II

VEE,

daha dahaa dahaaaa diyenler için sakladığımız birkaç kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER
MIGHT & MAGIC VIII

Thief II

Counter Strike Özel İncelemesi

Fotoromanları sevdiğinizi biliyoruz. Yapışık ikizler Gökhan ve Batu'nun Yeşil Çam filmlerine taş çıkartan hayat hikayelerini okurken güler misiniz ağlar mısınız bilemeyiz.